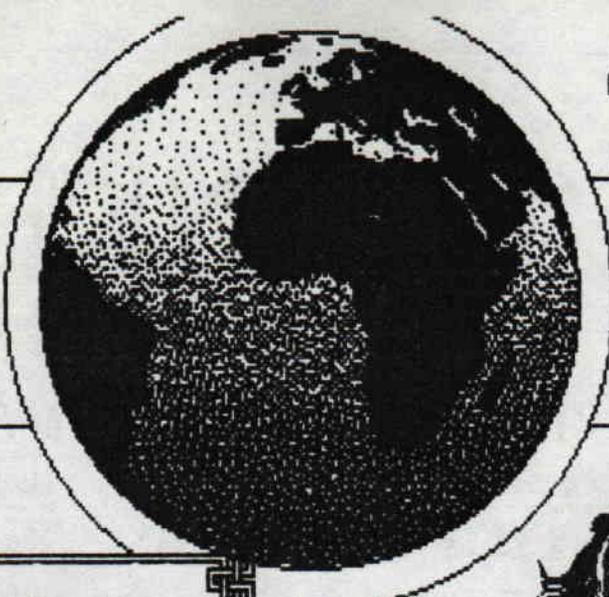


FREEWARE,
BIEN SUR

MAIS 9F PAR
LA POSTE
(Photocopie+enveloppe+timbre 4fr)

CROCO



WORLD

Ah nous revoilà pour une quatrième fois, nous allons encore vous surprendre avec pleins de trucs... Eh oui, cela fait déjà 6 mois que nous vous donnons pleins de nouvelles et de conseils sur votre petit C.P.C. Les graphismes sont un peu plus nombreux et de toutes manières, on est pas très doués dans ce domaine. De toute façon, c'est vrai que y'a pas beaucoup de graphismes mais c'est quoi un journal?? C'est un machin avec des TEXTES dedans et quelques fois illustrés pour rendre ça plus gai, ce qu'on fait assez bien, mais nous, on est pas ce genre de fanz qui ne sont fait QUE de dessins. C'est sur que pour les textes, on assure un max...

Vous connaissez pas la dernière?? La société AMSTRAD a arrêté la production de nos superbes CPC... Pleurez pas!! on est toujours là, alors? Et puis les éditeurs de jeux n'on pas dit leurs derniers mots, regardez OCEAN, il fait fort lui au moins, il nous sort 3 bons soft en fin 1991, SIMPSONS (bientôt un test dans "Zoom sur le jeu"), Terminator II (testé il y a 3 mois, quand ce fanz était pas bimestriel..) et Hudson Hawk, sorti dernièrement, alors ? Vous avez rangé les mouchoirs ?

Bon passons ces nouvelles peu marrantes pour vous avertir qu'elle est là, oui, la rubrique Demos, enfin !! On y parlera, euh, pardon, JMWJ (c'est plus court) et Ramlaid (quelques problèmes de prononciation à régler) y parleront de demos, de démosmakers, et tous le reste..

A propos de rubrique qui arrive, ce serait pas ti bin une rubrique fanz ?? On va peut-être le faire..

Et aussi, une grande première, un concours!! Vous avez jamais vu un concours aussi nul que celui-là hein?? Et en plus on gagne!! Allez faire un tour du côté de la page 15..

Mais voilà, quelques rubriques ont des problèmes

- les Tops
- S.O.S Joystick
- Bidouilles

Le vide
l'ennemi
public No 1
des Fanz',
alors si vous
ne voulez pas
voir votre
cher fanz'
disparaître,
écriviez-nous
à Croco-World
La Goderaie,
35250 MOUAZE

J'attends vos lettres!! Ouarf !



- Programmation
- P.A.

Et tous lancent le même cri :

DES LETTRES, PLEASE !!!!!

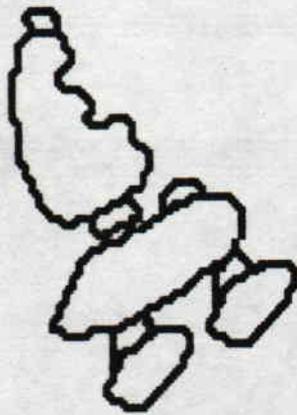
Mais vous savez, ça vit comme ça un fanz ! C'est pas qu'on est fainéant, c'est que nous on veut bien vous filer des pokes, des solus, des tops et des dossiers de programmation mais voilà, on n'est pas capable d'en taper (pokes..) ou on ne sait pas de quoi vous voulez qu'on parle (prog..). Si vous trouvez des fautes, dites le nous, c'est mieux comme ça..

Merci de votre attention
Bonne lecture
A dans 2 mois..

La Rédac

SOMMAIRE

Actu par Rambeau et Ramlaid	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
SOS joystick / Bidouilles	9
Programmation	10
Initiation T. P.	12
Listing	13
Demos / concours	15
P. A. / Abonnement	16



La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

Bijou !!

C'est encore nous, nous allons vous presenter encore quelques trucs sur les jeux sortis depuis deux mois.. Vous aurez droit a 3, je dis bien 3, tests de jeux...

Mais voila, notre grand probleme, c'est que nous n'avons malheureusement pas de lettres.

Par Rambeau/Ramlaid
Les jeux, on va tous les nicker

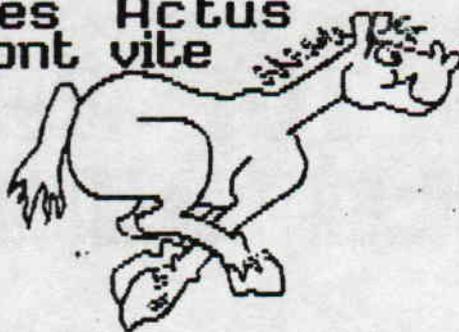
ZYPHOES FANTASY

Ah !! Enfin un jeu de demoscaker, un vrai de vrai.. Il a ete concocté par Fefesse, pour toute la partie technique, et Stephane Saint-Martin pour les somptueux graphismes. A eux deux, ils ont cree un superbe jeu d'aventure, de combat, et d'arcade, et quelques niveaux ont meme ete faits completement en overscan, les phases de combat equivalent au celebre Barbarian. A propos de barbares, c'est dans ce monde que vous allez evoluer avec Zypheos, un monde ou tout et rien peut arriver et ou il faut se fier de tout. Les graphismes sont superbes, les animations fluides et tout ce que peuvent vous faire un demoscaker et un graphiste est compacte dans ces deux disquettes. Un jeu qu'il faut absolument posseder dans sa logitheque..

IL REVIENT...

Vous vous souvenez de Westphaser de Loriciel (le chat sympa), le revolver qui se branchait sur la prise joystick ?? Et bien revoilà le jeu mais sans le revolver, et vous pourrez recommencer une tuerie sanglante devant votre ecran. Pour relancer le jeu, ils ont utilise Steve McQueen comme support de pub, bonne chance a ce jeu...

Les Actus
vont vite



A
C
T
U
A
C
T
U

FINAL FIGHT, REPRISE

Reprise, en effet, car nous annoncions superbe, et bien a fortiori, il n'est pas si bien que ca. Les dessins sont bien fait, mais je ne pense pas que je serai tente de l'acheter, les sprites sont quand meme immense, assez bien creees mais le scenario est un grand classique, sauver une belle jeune fille en danger. Bon je ne m'attarde pas sur ce soft sans rien de special...

HUDSON HAWK, D'OCEAN

Un jeu supplementaire sorti de chez l'editeur anglais, en plus des tres attendus Simpsons (bientot un test dans "Zoom sur le jeu") et Terminator II, ils finissent l'annee 1991 en beaute. Pour le jeu, vous devenez un gentleman cambrioleur tres classe, sorti tout droit d'un club de vacances de l'etat, avec un beau bronzage raye (v'voyez c'que je veux dire ?). Cet homme est sollicite par un couple de milliardaire, grand fan de Leonard de Vinci, qui lui demande de voler pour eux les derniers tableaux de Leonard pour leur propre collection.

LES BLUES BROTHERS

Encore un jeu d'aventures a la AD, qui ne manque pas de satisfaire, bien evidemment. Votre but est de retrouver les objets volés par le sherif du coin, un pas bon pas gentil. Les graphismes en mode l sont tres soignes, et le manque de couleur ne gene pas. C'est encore un soft bien fait sorti de chez l'editeur Titus qui vous plaira j'espere. Je n'est pas grand chose a dire sur celui-la alors....

TOP +

IL Y EN A MARRE!!!
 Pourquoi, pourquoi vous ne faites ça
 a moi? Dites-moi tout, je serai
 brave. Au fait je vais vous dire
 pourquoi y'en marre c'est parce-que
 vous ne nous envoyez pas de
 lettres(enfin de TOP+ et deTOP-)
 sauf un et un seul qui aurait bien
 voulu nous en envoyer mais, faute de
 jeux il n'a pas pu. A lui je ne lui
 en veux pas mais vous !!!! Bon ca
 passe pour cette fois. Je vous
 comprends vous n'allez tout de meme
 pas user une enveloppe et un timbre
 seulement pour ca mais quand vous
 voulez nous adresser une lettre
 mettez en un ou plusieurs c'la ne
 nous derangerai pas au contraire et
 n'oubliez pas si vous voulez nous
 adressez une lettre mettez... Bon
 cette fois je vous quitte.

Allez salut et a la prochaine.

By moi (Rambeau)

N°

CLASSEMENT

1

Iron Lord

2

Cybernoid II

3

Rick Dangerous II

4

M^rHeli

5

A320

6

Prince of Persia

7

3D-Pool

8

Shuffle Pack Cafe

9

Defender of the Crown

10

After Burner

N°

CLASSEMENT

1

Ghosbuster

2

Legend of Cage

3

Double Dragon

4

Double Dragon II

5

Match Day II

6

Buggy Boy

7

Kick OFF II

8

Gremlins

9

Terminator II

10

Tension

EN GREVE

**PAS DE
LETTRES**

**TOP DE
LA REDAC**

WRESTLE MANIA WWF

Salut les kids c'est moi RAMBEAU, he oui je sais vous trouvez qu'c'est bizarre que je sois tout seul a faire ce jeu mais c'est que pour vous on a fait 3 jeux. Moi je fais WWF et RD2 et il fait un autre jeu. Bon pour commencer vous vous demandez ce que ca veut dire WWF, he bien cela signifie World Wrestling Federation. Au fait on a pas fait trois jeux mais etudier 3 jeux vous comprenez. Alors WWF est un jeu de catch (je le recommande pour ceux qui aime bien la bagarre) tu peux choisir d'etre l'un des trois catcheurs suivants:

- HULK HOGAN (la star)
- ULTIMATE WARRIOR
- BRITISH BULLDOG

Tu as le choix. Si tu veux avoir toutes les filles a tes pieds tu as qu'a gagner la prestigieuse Wrestlemania. Mais attention! attention! il te faudra battre les cinq plus durs et des plus vicieux catcheurs de la WWF. Alors les cinq kres kres mechants catcheurs sont les suivants:

- Mr PERFECT (en v'la un qui porte mal son nom , Mr PERFECT c'est moi)
- THE WARLORD
- MILLION DOLLAR MAN
- THE MOUNTIE
- SERGEANT SLAUGHTER

Dans ce jeu tu peux dire a ton adversaire ce que tu pense de lui (enfin tu ne choisit pas reellement tes reponses puisqu'elles sont deja inscrites dans le programme). Donc il faut que tu bouges ta manette de gauche a droite pour choisir ta reponse mais, lui dit ce qu'il pense de toi. Chaque combat dure en tout cinq minutes maxi. Pour remporter le match tu dois immobiliser ton adversaire sur le sol pendant trois longues secondes. Ce qu'il y a de marrant c'est que chacun de tes adversaires a des prises differentes.

Quand l'un de tes adversaires ou toi meme d'ailleurs restez plus de vingt courtes secondes hors du ring le match est declare NUL pige. Alors ce challenge est termine (c'est triste car tu n'auras pas toutes les filles a tes pieds dans ce cas la!!!). Bon ,alors maintenant je vais te refiler quelques petits trucs qui te serreront inuti.... pardon j'voulais dire kres kres utiles. Quand tu es a terre et que ton adversaire se met sur toi tu appuies tres vite sur le bouton FEU et, quand il te prend tu bouges ton joy de droite a gauche. He voila c'etait le journal du monde de RAMBEAU.

Mon avis: Je pense que ce jeu est assez bien niveau graphisme, quant au prises elles sont geniales, super et, je dirai meme plus elles sont super, geniales. Bon j'ai dit le principal quant au reste vous le saurez avec la note que je vais lui mettre. Allez salut est a +++.

by the best of the best:RAMBEAU

Notes	Graphisme 15/20
WWF de OCEAN	Animation 18/20
	Son 5/20
	Scenario 15/20
	Difficulte 18/20
	L'equipe 15/20
14/20	



Y'EN A MARRE !!!!!!!!!!!

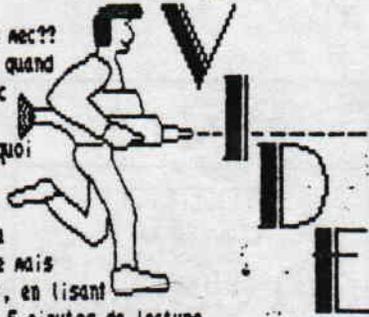
Vous savez GOLIO dit qu'il est " le plus beau le plus fort " et bien on vous l'a dementi dans le dernier journal. Alors quand vous nous envoyez une lettre vous ecrivez en plus " je veux que GOLIO change son slogant " et apres vous dites que " c'est RAMBEAU le plus le plus fort et, qu'il a toutes les qualites " Et la Je pense qu'il changera son slogant. Et puis si vous ne lui dites pas, c'est moi qui le lui dirais mais pas par la maniere douce, par la maniere forte, Je tiens quand meme a vous preciser que meme si c'est un gorille je suis plus fort que lui !!!! Je suis pret a lui faire face, non M16 en main.

by the best of the best
(et le seul) RAMBEAU

La Main Sur le Joystick

Zoom sur le jeu : A.M.C. UN BON

Ba quoi, il est nul?? T'a un blème mec??
tu veux que je te fasse la peau?? C'est quand
même pas ma faute si je suis pas né avec
le don de bon graphiste... J'ai pas été
fait pour ça moi!! Tu veux savoir pourquoi
j'écris si petit?? Ben je sais pas, ça
me passe par la tête... C'est sur que
pour combler les trous on utiliserait la
plus grosse fonte de caractères possible mais
moi j'adore vous baratiner et vous voyez, en lisant
ces lignes, même de rien vous avez perdu 5 minutes de lecture.



Ba oui ça sert à rien mais c'est pour faire beau, merci de n'avoir
suivi jusque là... Et oui, vous allez dire que y'a que du texte dans ce journal
c'est fait pour ça non?? (bizzare, j'ai plus de place??)

A.M.C, c'est bien

Il s'agit du jeu A.M.C et je ne peux pas m'empêcher
de vous dire qu'il est espagnol, si vous
connaissiez After The War, vous trouveriez une petite
ressemblance. Ce jeu plein de couleurs et de musiques,
qui est, il est vrai, assez vieux, eh bien, je n'ai
pas pu m'empêcher de vous en parler, IL-EST-SU-PER.
Moi je l'adore, alors pourquoi pas vous ?

C'EST PARTI, A.M.C!!

J'ai pris ma petite disquette, je l'ai mise dans le
lecteur de disquette créé à cet effet (je le rappelle
pour ceux qui auraient essayé de la mettre dans le
moniteur) et j'ai fait un petit (censure) qui m'a chargé
un drôle de truc.. Bon je vais pas vous décrire toutes
les manoeuvres que j'ai faites pour arriver devant une
superbe page de présentation du jeu A.M.C. En tous
cas, je peux vous dire que je tenais pas sur ma chaise
tellement que la musique de ce jeu est entraînant.
Quoi ?? J'ai oublié le scénario ?? Ah bravo, y'en a
que deux (sur quelques millions) qui suivent !! On
peut pas vous faire confiance, bon ça fait rien je
recommence.

LE SCENARIO, QUAND MEME..

Je vais quand même vous expliquer le scénario de ce
jeu.. A.M.C signifie Astro Corps Marine (à vous de
traduire) et vous êtes un des, pardon, LE meilleur de
cette équipe. Vous devez déloger un regroupement de
criminels galactiques, essayant de conquérir une
partie de l'univers... Bon j'arrête là le scénario, on
va pas, hélas, passer beaucoup de temps sur ce jeu car
il est quand même assez vieux..

Dans ce jeu, il existe deux parties, la première,
constituée de 9 phases, est assez facile au début et
se corse ensuite, la deuxième (dont vous trouverez le
code dans S.O.S Joystick) et évidemment un degré encore
plus difficile...

A.M.C, c'est un vieux
jeu, qui ne manquera pas
de vous donner du plaisir
mais malgré son âge,
il tient quand même la
route... Si vous pouvez
l'avoir, pas de problème
prenez le!!

JE SUIS FOU..

Mais je rêve, j'hallucine, c'est pas vrai, deux
scrollings séparés, une quantité de sprites pleins de
couleurs et enfin, cette superbe musique very, very,
very entraînant !!!

De très, très bons graphismes, plein, plein de
couleurs comme savent si bien le faire les espagnols.
Vous vous imaginez le menu vous montrant, en même
temps, les premiers des très nombreux niveaux du jeu.
Deux scrollings avec, sur celui du fond de belles
petites planètes et des montagnes, et sur le deuxième,
vous marchant vers l'aventure... De plus, ces deux
scrollings ne sont pas de même vitesse chacun, ce qui
vous donne une sensation de relief, extra non ? Pour
couronner le tout, une superbe musique qui vous fera
décoller de votre siège.

J'Y ARRIVERAI...

J'arrête là pour A.M.C et si un jour vous en
attendez parler, n'hésitez pas pour faire une petite
partie, ça calme les nerfs.. En tout cas, moi
j'arriverai à la fin, c'est sur.. j'y arriverai, j'y
arriverai, j'y arriverai..

Merci de votre attention,
et à la prochaine fois, si on veut bien..

Par Raulaid
Qui y arrivera...

Notes	Graphisme	18/20
	Animation	18/20
A.M.C	Son	18/20
	Scénario	18/20
	Difficulté	14/20
	L'équipe	15/20
17/20		

RICK DANGEROUS 2

Salut c'est encore moi mais cette fois je vais vous parler du 2eme jeu qui se nomme "RICK DANGEROUS II". RD II est un jeu d'aventures qui est tres bien car il n'y a pas qu'un monde mais quatre enfin cinq car quand vous avez fait tous les mondes dans l'ordre vous passez au 5eme monde c'est le pied.

Vos armes:

- pistolet a eclairs (bizarre encore un mystere a resoudre pour les "LES COMPAGNONS DE L'AVENTURE")
- dynamites qui glissent (ca c'est genial pour detruire des obstacles a distance)
- dynamites qui restent sur place (ca c'est moins bien)

Les mondes:

Vous avez comme je vous l'ai dit cinq mondes. Les voici.

-LE MONDE DE LA GLACE (c'est super car vous pouvez a certains endroits glisser au lieu de marcher)

ND GOLIO : En tout cas ce n'est pas moi qui ira la bas.

Quel frileux ce GOLIO.

-LE MONDE DE LA JUNGLE.

ND GOLIO : Ca c'est mon monde a moi et rien qu' moi tout seul.

-On ne sais jamais peut-etre que tu y ais.

-Tu penses.

-Peut-etre.

-Alors dis-moi vite ou t'a mis cette disquette.

Bon revenons a nos monde.

-HYDE PARK . Bienvenue dans le paradis britannique (enfin paradis!! C'est bourré de robots, et moi, les robots, je n'aime pas ça depuis que j'ai vu "TERMINATOR".....

- LE MONDE DE LA SCIENCE FICTION qui est d'apres moi le plus dur.

Et enfin celui qu'vous attendez tous le 5eme monde qui est LE MONDE DE L'AN 2000. C'est le mieux. Vous avez des ascenseurs , des plaques qui vous propulsent et plein d'autres choses encore.

Les pieges:

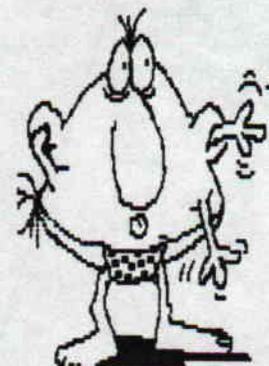
- des monstres qui apparaissent et disparaissent.
- des piques qui apparaissent et disparaissent.
- des gouttes de slime qui vont de droite a gauche.
- des stalactiques qui tombent.
- un bloc de glace qui glisse derriere vous.
- des missiles qui partent.
- des eclairs qui vont de gauche a droite.
- des boules de neige qui partent.
- des douches a passer.
- des fuites.
- des sols de slime.
- des hommes ou quelques choses comme ca. Et plein d'autres pieges encore si je ne l'ai est pas tous site.

ecrit par le plus beau le plus fort donc GOLIO, non! pas GOLIO mais RAMBEAU.

Notes	Graphisme 18/20 Animation 19/20 Son 12/20 Scenarior 17/20 Difficulte 19/20 L'equipe 18/20
RD2 DE CORE 17/20	



Pay Attention in ICE WORLD



My name is Tarzan 2
(the Back) I live in the
jungle with my friend :
GOLIO .J

Oh!!!Yes.....



FICTION WORLD

Bidouilles

Vous voulez des pokes?? Bin c'est rapé, vous pourrez dire que ce fanz est nul mais je n'ai pas non plus été fait pour faire des pokes (voir test A.M.C), Je suis rédacteur moi!! J'essaies pourtant d'en trouver mais... Alors pour ce mois-ci, je vous annonçais les mots de Prince of Persia, bin pour cause technique, je n'est pas pu.. Alors je suis obligé de continuer sur ma lancée, je vous file LE code de A.M.C, pour la 2ème partie : DAGOBAN.

Je suis hélas obligé de déclarer la mort subite de cette rubrique, pour cause de pas pokes, snif, alors si vous voulez revoir des pokes dans ce fanz, envoyez-en, et moi j'en cherche...

Adieu chez lecteurs, snif,
a, je l'espere, tres bientot

By Ramlaid, snif..

Envoyez-nous vos lettres,
nous sommes pres à les
recevoir, comme une
balle de tennis



Vos lettres
seront bientôt dans
notre boîte aux
lettres

5.0.5 Joystick

Bon alors comme je vous l'ai promis je vais vous donner quelques p'tites astuces. Je vais vous en donner que deux mais les plus importantes enfin pour moi. Alors la première. Elle se trouve dans le quatrième monde au septième tableau. Quand vous y êtes arrivez vous allez tous pres des tonneaux vous y déposez une dynamite et vous grimpez à l'échelle qui est au-dessus de vous et vous attendez quelle explose. Ensuite restez à l'échelle jusque à ce que le tonneau qui a tue l'oiseau revienne. La deuxième se trouve dans le CINQUIÈME monde. Si vous y êtes arrivez et que, vous n'arrivez pas à passer le premier tableau, je vais vous dire comment faire. C'est tout simple vous allez au bord de la fosse vous y déposez une dynamite (qui reste sur place), vous partez de manière à ce que la dynamite ne vous touche pas et rapidement vous allez sur la pierre qui partira, rendu au haut de l'échelle vous sautez pour l'attraper. Mais si vous loupez il faudra recommencer l'opération.

Par Rameau l'astucieux

STOP, maintenant, c'est moi (Ramlaid) qui prends la parole, je vais vous parler de quelques trucs qu'il faut savoir sur A.M.C. Tout d'abord, quand vous commencez le premier niveau, si vous ne connaissez pas, vous vous faites bouffer par une plante carnivore.. Apres on avance, tout en tirant, vous arriverez devant un trou si vous essayez de le sauter, vous vous faites encore bouffer, alors, il faut balancer 4 grenades dans ce trou pour passer, apres on continue. Il vaut mieux, pour vous, prendre les éclairs qui se trouvent sur votre chemin, c'est l'achement utile. Je trouve que ce jeu est bien, car quand vous avancez, il suffit de tirer tout le temps et ça passe...

Ah maintenant Barbarian! Oui, celui ou on peut couper les tetes des vilains pas beaux.. La technique c'est que pour les 3 premiers adversaires, il faut partir en essayant de couper la tete (fire+direction opposee a la marche), Vous prendrez des coups mais ça doit passer, normalement... Vous pouvez également, pour les autres, les coincer dans un coin et leur donner des coups de pieds, vous verrez, c'est fastoch..

Ah oui, pour les plans de Prince of Persia, bin, euh... vous savez, ça prends de la place....

On attend vos plans et tous le reste..

Ecrit par Rameau

PROGRAMMATION by Golio junior



Salut, les petits croco-programmeurs, je m'adresse aux survivants (nombreux j'espère). Il est vrai que l'article du mois dernier était costaud, alors continuons. Je vais (enfin!!) vous révéler les secrets de la recherche dichotomique et du tri par insertion. Bonne lecture et bon courage

Alors toujours aussi mordus des organisations de liste?? Oui, et pas pour longtemps. Commençons directement par le plus connu des tris : le tri à bulles. Si l'on voulait se représenter le fonctionnement de ce tri, on pourrait imaginer une sorte de mer, ou les mots les plus légers (ceux qui doivent être les premiers dans la liste triée) remontent peu à peu, comme des bulles. Mais concrètement, qu'est ce que cela donne ?? Et bien il suffit de comparer chaque mot au reste de la liste, et de les échanger, si l'ordre (ici alphabétique) le demande. Un petit algorithme, pour bien comprendre cette délicieuse prose :

```
n$(10) : tableau renfermant les mots à trier
n = nombre de mots
for a= 1 to n ' pour comparer tous les mots
  for b= a+1 to n ' au reste de la liste
    si n$(a)<n$(b) alors pas d'échange
    sinon un échange des mots
  fin des boucles b,a
```

Et voilà un joli petit algorithme tout simple. J'espère que vous comprenez pourquoi ce type de tri est très lent (car le nombre de combinaison qu'il faut explorer pour pouvoir trier une petite liste est assez important) (pour une liste de 10 mots : $10 \times (10-1) / 2 = 45$ combinaisons explorées). Mais mon cher Golio, pourrions nous augmenter la vitesse du tri à bulles? Mais oui, car si on utilise une liste pointée par exemple, on augmente sérieusement la vitesse d'exécution. Ainsi le tri à bulles peut être repousser dans ses derniers retranchements. Passons sans transition au second type de tri : le tri par insertion. Celui là, vous l'avez déjà utilisé sans vous en rendre compte. Je n'explique : quand vous jouez aux cartes, il vous arrive de trier vos cartes en les insérant entre deux cartes. Et bien ce tri fait la même chose (malin non?!). voici l'algorithme :

```
n$:mots à trier
mot$(10)=tableau qui est trié
rechercher la place de n$
intercaler n$ dans le tableau mots
```

Alors, ça décoiffe niveau rapidité, et simplicité de compréhension (j'ai bien dit compréhension). Et voilà

c'est tout pour le tri, passons sans transition à la recherche. On commence par la recherche séquentielle. C'est le type de recherche le plus simple, il suffit de comparer le mot à rechercher au reste de la liste :

```
entrer le mot à rechercher
comparer au premier
  si ils sont égaux, alors mot trouvé
  sinon passer au suivant
si fin de liste, alors le mot n'est pas dans la liste
```

C'est simple mais lent. Je suppose que vous avez déjà joué au jeu du nombre inconnu compris entre deux valeurs?? Et quelle est la méthode la plus rapide que vous connaissez?? La meilleure méthode consiste à couper la poire en deux. par exemple, il faut trouver un nombre entre 1 et 1000 : au premier essai, vous allez choisir 500 (la moitié), si c'est trop grand, le nombre est entre 1 et 500, sinon entre 500 et 1000. Et ainsi de suite, mais mon cher Golio, arrête de détailler, quel est le rapport avec la recherche dichotomique? (C'est comme comparer un plat de nouilles avec un 200). Et bien, bande d'abrutis, vous avez fait de la recherche dichotomique, sans le savoir (Je vois déjà Ranbeau devenir heureux, car chez lui c'est une marque d'intelligence). Bon voici l'algorithme :

```
A : le plus grand nombre
B : le plus petit nombre
limite = (A+B)/2+B
si limite-B<1 alors pas de nombre
si nombre>limite alors B=limite
si nombre<limite alors A=limite
si nombre=limite alors j'ai trouvé
```

Et c'est fini. Quelques petits trucs pour accélérer une recherche. Et commençons par une idée originale, d'organisation. Vous avez une liste de mots triée. Et bien, découpez la en fines tranches comme du jambon (Il serait tant que j'aie manger, car ça creuse d'écrire, surtout quand on parle de jambon). Et oui, imaginez par un hasard, un éclair de génie (très rare chez certains, enfin l'espoir fait vivre (longue vie à

Rambeau!! (le seul homme qui n'est pas beau) vous aviez décidé de créer un tableau de pointeurs par lettre (par exemple pour les A, le premier mot commençant par A commence à pointeur(1)=10, pour les B pointeur (2)=50... (d'où l'intérêt pour les Z, car on retrouve automatiquement, le premier mot commençant par Z)). Cette méthode est intéressante si on utilise une liste linéaire simple ou double (à ce sujet, regarder le programme REPERTOIRE, car il utilise cette méthode). Pour gagner de la place, il existe une méthode, elle consiste à rassembler des données. Je m'explique, vous avez une fiche du type : nom, prénom, âge, mensurations ... vous fait une ribambelle de petit tableaux et qui bouffent plein de place. La méthode consiste à les rassembler dans une seule chaîne :

```
chaines$=nom$+"*"+pre$+"*"+age$+"*"+mensurations$.
```

.. Les * servent à séparer les différentes parties de votre fiche. Car lors du décompactage, cela évite de mélanger nom\$ et mensurations\$. Je pense que cette méthode ne peut être utilisée comme un tableau, car le temps de décompactage et de compactage sont très long. Mais cette méthode à tout son sens dans un fichier disquette, ou les précieux octets on leur importance. J'espère que vous êtes armés pour affronter la dure réalité des listes. Sur ce je vais terminer ma digestion, car jambon/purée, c'est difficile à digérer. Bonne sieste, et à dans 2 mois.

Golio Junior
(le moins bête, le moins moche)

Avis à la POPULATION

Chers admirateurs et (surtout) admiratrices, ceci est un message de Golio Junior (Le moins moche, le moins bête) :

Si vous avez des problèmes informatiques (Pour les problèmes de cœur, instruisez-vous, regardez "Dernier palot" (bien baveux, s'il vous plaît) avec dans le rôle principal : Rustine (celle qui rigole quand on .. la colle), envoyez vos questions à : Croco World (Golio Junior), La Goderais, 35250 MOUAZE. J'espère être en mesure de vous aider (P.S. du L.M. car je viens de mis mettre). Cette rubrique devient de plus en plus courte, car je ne reçois aucune lettre, alors écrivez moi (je m'occuperai même des problèmes de cœur, vu que je n'ai plus rien à faire). A dans deux mois, si je reçois du courrier.

Golio Junior

P.S. : Que pensez-vous de ma nouvelle rubrique sur le Turbo Pascal?? Si elle ne vous plaît pas, je pourrais peut-être la changer par autre chose (initiation à l'assembleur pourquoi pas??). J'attends avec sérénité vos pires critiques (constructives, sinon allez voir ailleurs)

(Re) Golio Junior

Voici un exemple de programme utilisant les listes pointées (ce programme n'est qu'un exemple, mais les sous-programme peuvent être employés dans un de vos programmes). Le tri par insertion, la recherche séquentielle et dichotomique n'auront plus de secret pour vous.

```
10 ' Programme d'exemple d'organisation de liste point
20 ' par Golio Junior de Croco World (and Co.)
30 ' que le programme commence !!
40 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:WINDOW 10,70,5,25
50 n=1:pointe sur la première place libre
60 DIM mot$(100),pointeur(100)
70 CLS
80 PRINT " 1 : Introduire"
90 PRINT " 2 : Chercher"
100 PRINT " 3 : Lister"
110 INPUT "votre choix : ",a
120 ON a GOSUB 160,380,490
130 GOTO 70
140 '
150 'introduire
160 INPUT "mot à introduire : ",mot$(n)
170 IF mot$(n)="" THEN RETURN
180 GOSUB 250:'recherche séquentielle
190 GOSUB 320:'routine de décalage
210 n=n+1
220 GOTO 160
230 '
240 'recherche séquentiel
250 FOR c=1 TO n-1
260 IF mot$(pointeur(c))=mot$(n) THEN 280
270 NEXT c
280 'c=mot juste derrière
290 RETURN
300 '
310 ' routine de décalage
320 FOR decal=n+1 TO c STEP-1
330 pointeur(decal)=pointeur(decal-1)
340 NEXT decal
350 RETURN
360 '
370 ' recherche dichotomique
380 INPUT "mot à rechercher : ",mot
390 depar=1
400 fin=n-1
410 limite=INT((fin-depar)/2+depar)
420 IF limite-depar<1 THEN PRINT"pas de mot":CALL &B
18:RETURN
430 IF mot$=mot$(pointeur(limite)) THEN depar=limite
440 IF mot$=mot$(pointeur(limite)) THEN fin=limite
450 IF mot$=mot$(pointeur(limite)) THEN PRINT "mots tr
ouvé":CALL &B18:RETURN
460 GOTO 410
470 '
480 ' lister
490 PRINT"pressez une touche pour continuer"
500 FOR a=1 TO n-1 STEP 20
510 FOR b=1 TO 20
520 PRINT mot$(pointeur(a+b))
530 NEXT b
540 CALL &B18
550 NEXT a
560 RETURN
```

Initiation Turbo Pascal

Encore une nouvelle rubrique dans le fanz'. Il faut dire que ce langage le mérite bien, car comparé au basic, il a la simplicité (malgré quelques difficultés supplémentaires (déclaration des variables ...)) et la rapidité du langage machine. Commençons par un tout petit programme :

```
program inutile;
(* j'ai pas trouvé mieux comme nom*)
var
  n : integer; (* nombre entier de 0 à 65536*)

(* finis pour les déclarations des variables*)

begin
  clrscr;
  Randomize; (* initialise le générateur aléatoire *)
  n:=random(500);
  write('Nombre aléatoire : ');
  writeln(n);
end. (* fin du programme inutile ou de l'inutile
programme *)
```

Tapez ce texte dans l'éditeur de turbo pascal, compilez le (taper R comme Run). Et voilà c'est pas compliqué hein!! Explication : Program indique de quel programme il s'agit. (* et *) permet d'insérer un commentaire, il y a aussi les accolades. Var indique au Turbo Pascal que l'on va déclarer des variables (ici : n). Hélas, il faut aussi déclarer le type de cette variable (ici integer : nombre entier de 0 à 65536). C'est par begin que commence le programme (et il finit par "The" end). Clrscr est ce qu'on appelle une procédure (ils n'ont pas besoin de variable(s)). Et par hasard ça efface l'écran. Randomize : voir le programme. Random est ce que l'on appelle une fonction (elle a besoin d'une variable). Elle donne un nombre entier entre 0 et ... et quoi ?? Et bien remontons dans l'histoire, près d'un village poupas ou papous je ne me souviens plus. Je me rappelle mon oncle m'avait dit que Random donnait un entier entre 0 et 500 (pour ce cas). Fini le délire, continuons notre exploration de la jungle T.P. (pour ceux qui possèdent un cerveau à 1 herzt : Turbo Pascal). Détail frappant :- alors qu'en basic c'est simplement = (encore une faute de frappe?? Je sais qu'elles sont très courantes dans certains articles (les coditions .. (et en plus il s'est permis de l'écrire en majuscule (pas de commentaire))))). Mais non moi je ne fais jamais de fautes de frappe, et oui le T.P. lutte contre la fainéantise, alors tapez pour des instructions d'affectations (en clair et sans décodeur : a=b) le couple :- WriteLn = print, 0 remarquer les textes entre ' et aussi les parenthèses. Je vois certains qui s'agitent au fond. Qu'ouie je?? Rien de terrible par rapport au basic. OK, pour l'instant c'est pas terrible mais c'est une initiation avant de devenir un super crac des fichiers à accès direct ou dans les

types scalaires (et j'en passe et des meilleures). Améliorons notre programme, il n'est possible pour l'instant que de tirer un nombre au hasard, et un seul. De plus la structure va se compliquer un petit peu. Voici le programme modifié :

```
program inutileII; (* la revanche *)

var
  n,c = integer;

procedure NombreAléatoire
Begin
  n:=random(500);
  write('Nombre aléatoire : ');
  writeln(n);
End;

Begin
  clrscr; gotoXY(1,1);
  for c:=1 to 50 do NombreAléatoire;
end.
```

Encore des choses nouvelles dans ce programme, On commence par une chose surprenante : Procédure NombreAléatoire. Ne oui, comme son nom l'indique, il s'agit d'une procédure. Et une procédure est comme un sous-programme. Dès que le programme va rencontrer NombreAléatoire, il va exécuter la procédure NombreAléatoire (c'est à dire tirer un nombre au hasard et l'afficher). Mais il y a une chose very importante, il faut toujours définir sa procédure avant de l'appeler. Encore une chose hachement bizarre : GotoXY(1,1), mais qu'est que cela fait ?? Goto : allez à X,Y?? (Peut être une question sans réponse : mais oui Golio Junior n'arrive pas, il est déjà là (poil aux doigts)) Et bien en basic ça fait : un locate x,y; cool non!? Et le For c:=1 to 50 do NombreAléatoire ?? Cela équivaut au basic : for c=1 to 50:gosub nombrealéatoire:next. Do you understand what I say?? Dans 2 mois, on va pousser un peu plus loin les limites de la connaissance humaine, avec dans le rôle principal : COLIO JUNIOR (le moins bete)


```

1560 GOSUB 1580
1570 GOSUB 1610:e=e+1:GOTO 1550
1580 PRINT #8,CHR$(27);"-";CHR$(1):PRINT #8,CHR$(27);"
D":CHR$(37):CHR$(0)
1590 c=1:PRINT #8,c$;CHR$(9);CHR$(27);"-";CHR$(0);"
";CHR$(27);"-";CHR$(1);c$:PRINT #8,CHR$(27);"-";CHR$(
0)
1600 RETURN
1610 PRINT #8:c=c+1
1620 n=dep(e,a)
1630 IF n=0 THEN RETURN
1640 IF c>=55 THEN PRINT "Retournez la feuille":CALL &
BB10:c=1
1650 PRINT #8,mot$(n,a);CHR$(9);"-> ";mot$(n,a):c=c+1

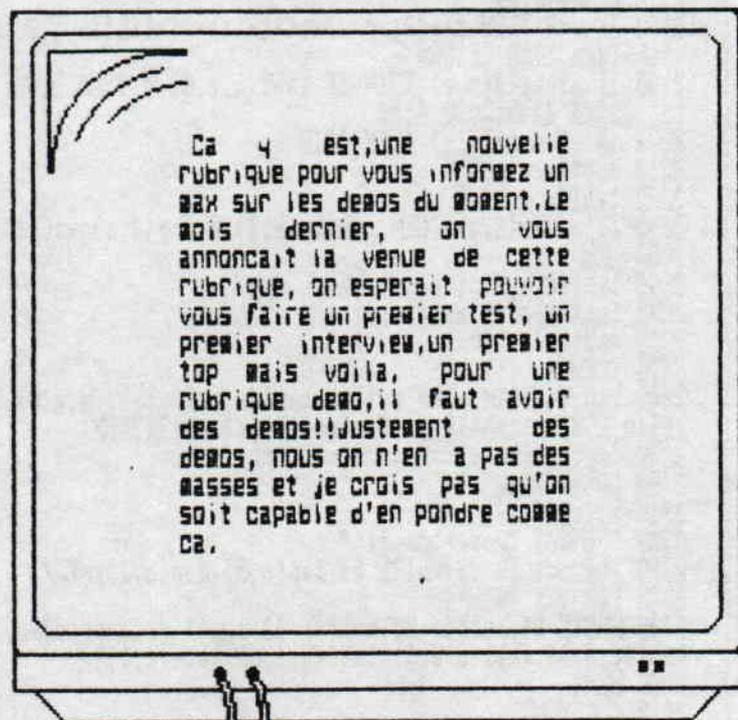
1660 IF LEN(syno$(n))>0 THEN PRINT #8,"      Synonyme(s
) : ";syno$(n):c=c+1
1670 IF LEN(express$(n))>0 THEN PRINT #8,"      Expressi
on(s) : ";express$(n):c=c+1
1680 GOSUB 2140
1760 PRINT "Place prise dans le repertoire : ";x-1;" m
ot(s)"
1770 PRINT "Place libre dans le repertoire : ";b-x+1;"
mot(s)"
1780 GOSUB 2090:CALL &BB10:RETURN
1790 '*****
1800 '((((((((effacer))))))))))
1810 '*****
1820 c$="Effacer le repertoire":GOSUB 2100
1830 INPUT "Taille du repertoire (1-650) : ";b
1840 IF b>650 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 1820
1850 ERASE mot$,syno$,express$,dep$,tabl
1860 DIM mot$(b+1,1),syno$(b+1),express$(b+1),dep(26,1)
,tabl(b+1,1,1):x=1:RETURN
1870 '*****
1880 '((((((((modifier))))))))))
1890 '*****
1900 c$="Modifier un mot":GOSUB 2110
1910 IF c=1 THEN 1940
1920 IF c=2 THEN 1900
1960 a=0:GOSUB 2300
1970 GOTO 2010
1980 LINE INPUT "mot Espagnol a modifié : ",c$
1990 IF c$="" THEN RETURN
2000 a=1:GOSUB 2300
2010 IF n=0 THEN RETURN ELSE e=n:PRINT "Mot francais :
";mot$(e,0):LINE INPUT "Modification (<enter> : aucun
e modification) : ",m$:IF m$="" THEN m$=mot$(e,0):a=0:
GOSUB 2160 ELSE a=0:GOSUB 2160
2020 PRINT "Mot espagnol : ";mot$(e,1):INPUT "modificat
ion(<enter> : aucune modification) : ",m$:IF m$="" THE
N m$=mot$(e,1):a=1:GOSUB 2160 ELSE a=1:GOSUB 2160
2030 PRINT "Synonyme(s) : ";syno$(e):INPUT "Modificati
on : ";syno$(x)
2040 PRINT "Expression(s) : ";express$(e):INPUT "Modifi
cation : ";express$(x)
2050 x=x+1:n=e:GOSUB 2640
2060 RETURN
2070 'sous-programmes d'affichage===
2080 CLS #1:PRINT #1,"<contol>+ :":PRINT #1,"a=" : e="
" : u=" : 0=" : i=" : o=" : n=" : ?=" : !=":RETURN

```

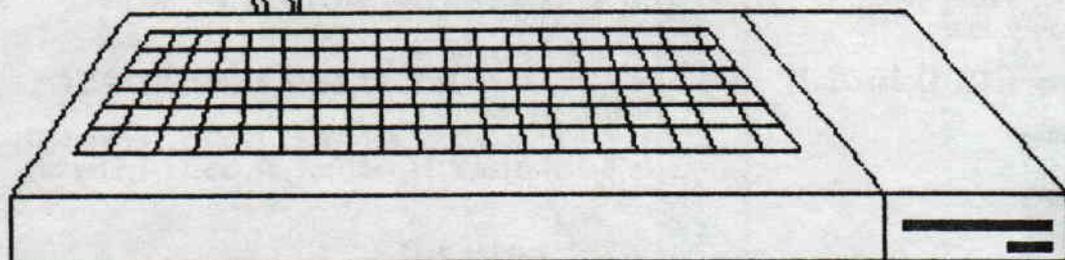
```

2160 c$=m$:GOSUB 2540
2170 n=dep(d,a)
2180 IF n=0 THEN dep(d,a)=x:mot$(x,a)=m$:tabl(x,a,0)=0
:tabl(x,a,1)=0:RETURN
2190 IF m$>mot$(n,a) THEN IF tabl(n,a,0)=0 THEN 2200 E
LSE GOSUB 2140:GOTO 2190
2200 IF m$=mot$(n,a) THEN 2210
2210 mot$(x,a)=m$
2220 tabl(x,a,0)=n
2230 IF n=dep(d,a) THEN tabl(x,a,1)=0:dep(d,a)=x:GOTO
2260
2240 tabl(x,a,1)=tabl(n,a,1)
2250 tabl(tabl(n,a,1),a,0)=x
2260 tabl(n,a,1)=x
2270 RETURN
2280 tabl(tabl(n,a,0),a,1)=x:tabl(x,a,0)=tabl(n,a,0):t
abl(n,a,0)=x:tabl(x,a,1)=n:mot$(x,a)=m$:RETURN
2290 'recherche c$=====
2300 GOSUB 2540
2310 n=dep(d,a)
2360 OPENOUT "repertoi.dat"
2370 FOR c=1 TO 26:WRITE #9,dep(c,0);dep(c,1):NEXT
2380 FOR c=1 TO x-1
2390 WRITE #9,mot$(c,0),mot$(c,1),syno$(c),express$(c),
tabl(c,0,0),tabl(c,0,1),tabl(c,1,0),tabl(c,1,1)
2400 NEXT
2410 CLOSEOUT
2420 IF x>n>651 THEN PRINT CHR$(7):"Fusion impossible
trop de place":a$="&&":CALL &BB10:GOTO 2510
2430 IF x+n>100>651 THEN b=650 ELSE b=x+n+100
2440 GOSUB 1050
2450 OPENIN "repertoi.dat"
2460 FOR c=1 TO 26:INPUT #9,dep(c,0),dep(c,1):NEXT
2470 WHILE NOT EOF
2480 INPUT #9,mot$(x,0),mot$(x,1),syno$(x),express$(x),
tabl(x,0,0),tabl(x,0,1),tabl(x,1,0),tabl(x,1,1):x=x+1
2490 MEMO
2500 CLOSEIN
2510 OPEN "repertoi.dat"
2520 RETURN
2560 IF d=64 OR d=69 OR d=61 THEN d=5
2570 IF d=65 OR d=66 OR d=60 THEN d=21
2580 IF d=67 OR d=-7 THEN d=1
2590 IF d=68 THEN d=9
2600 IF d=69 THEN d=15
2610 IF d=20 THEN d=3
2620 IF d<1 OR d>26 THEN d=0
2630 RETURN
2640 'effacement de fra$ et lang$===
2650 IF n=x-1 THEN 2790
2660 FOR a=0 TO 1
2670 c$=mot$(n,a):GOSUB 2540
2680 IF dep(d,a)=n THEN IF LEN(mot$(tabl(n,a,0),a))=0
THEN dep(d,a)=0:GOTO 2710 ELSE dep(d,a)=tabl(n,a,0):ta
bl(tabl(n,a,0),a,1)=0
2690 tabl(tabl(n,a,1),a,0)=tabl(n,a,0)
2700 tabl(tabl(n,a,0),a,1)=tabl(n,a,1)
2710 syno$(n)=syno$(x-1):express$(n)=express$(x-1)
2720 tabl(tabl(x-1,a,1),a,0)=n
2730 tabl(tabl(x-1,a,0),a,1)=n

```



Ca y est, une nouvelle rubrique pour vous informe un max sur les demos du moment. Le mois dernier, on vous annonçait la venue de cette rubrique, on esperait pouvoir vous faire un premier test, un premier interview, un premier top mais voila, pour une rubrique demo, il faut avoir des demos!! Justement des demos, nous on n'en a pas des masses et je crois pas qu'on soit capable d'en pondre comme ca.



. WANTED .

On lance un cri d'appel, l'antilope se sent en securite, le lion sait qu'il y a plus fort que lui, l'elephant vient vers son ami, GOLO l'homme singe

"he.....io.....io.....io...io"

euh....berde...on s'est gouré, c'est pas ça, not' cri d'appel c'est

"ON VEUT DES DEMOS...!!!!!!....."

Alors nous on veut des demos et vous, vous nous en envoyer, c'est simple non!!

Please!!!! En attendant qu'on

soit demobaker si nous le devenons un jour,

Merci d'avance

RAULOID & JHMJ.....

By RAULOID & JEAN HUBERT MARIE JOSEPH .

Une nouvelle equipe qui casse (gaffe a la casse).

