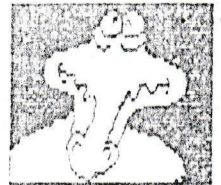


CRAZY CROC

JOURNAL EN FREEMARE

No 8

SLOANE EDITION



EDITO



Sea, Sex and Sun
c'est fini et le
CRAZY est a
nouveau enchainé a
son clavier pour
votre plus grand plaisir.
lecteurs adores et chers. Le
Dr SPEEDY est aussi de retour
avec une bidouille pour les
petits ruses ainsi que le Prof
KURTZ et toujours nos POKE'N
ROLL d'enfer

POKE'N' ROLL

COMMENT MERGER DU BINAIRE SUR DU BASIC:
Faire l'addition en hexadécimal de l'adresse ou l'on
veut charger la routine avec la longueur de la
routine en langage machine a intégrer. Faire:
OPENOUT "D" MEMORY (ADRESSE DE CHARGEMENT-1);
CLOSEOUT: LOAD "NOM DU PROGRAMME EN LANGAGE
MACHINE", ADRESSE DE CHARGEMENT.
POKE &E65, &LES DEUX CHIFFRES EN PARTANT DE LA
DROITE DE L'ADDITION FAITE EN HEXA; POKE &E67,
&LES DEUX CHIFFRES EN PARTANT DE LA GAUCHE).
MEMORY (VALEUR SUPERIEUR A L'ADDITION HEXA), et
enfin SAVE PROG et ça marche !!!

A noter que le CRAZY a essayé
ce POKE'N ROLL et qu'il a
obtenu en mergeant deux
fichiers BASIC et BINAIRE.
Il y a eu un nouveau fichier
BINAIRE de 32 Ko !!! S'est-il
trompé, avait-il trop absorbé
ce jour-là ? Toute aide sera la
bienvenue
POKE &B632, &FF en mode direct
force la touche CAPS LOCK.
CALL 48199 empêche toute
instruction BASIC.
CALL &BC32 + CALL &BC38 en
mode direct fait clignoter tout
l'écran.

Merci à MARCEL



Dr SPEEDY

```

0100 60 49 27 FE 56 7F 33 64 64 53 CE 05 04 2F 27 26
0110 01 4D 4B 43 64 27 0E 45 2E 4A 5D 79 ED A9 E5 7C
0120 7B E0 5D 54 54 53 54 ED 57 01 E7 01 E4 17 00 3E
0130 0E ED 5F AE 2F 77 52 7B C6 34 27 ED A0 E2 00 40
0140 79 3B 3B 7F 79 E8 37 E2 ED 21 7D 02 11 80 BE 01
0150 83 00 ED B0 2A 00 50 22 83 BE CD 64 01 CD C6 BE
0160 F3 C0 02 02 2A 30 BD 7C E6 3F 67 22 CF BE 21 8B
0170 01 11 00 40 01 20 80 ED B0 CD 09 40 21 9A 01 CD
0180 04 BC 79 22 00 BE 32 82 BE C9 84 CD 06 B9 F3 21
0190 00 00 E5 E1 23 E5 11 00 B9 06 00 10 BE 20 F4 23
01A0 13 10 F8 E1 22 DF BE CD 09 B9 C9 C5 D5 E5 DD E5
01B0 E5 11 01 01 01 01 02 18 0E E3 7E E3 AE DD AE 00
01C0 E3 77 23 E3 23 DD 23 15 20 06 16 0D DD 21 F4 01
01D0 1D 20 05 1E 11 21 F1 01 0B 78 B1 20 DC E1 DD E1
01E0 E1 D1 C1 C9 45 17 9C 61 CA 21 56 68 B0 31 F1 27
01F0 91 65 16 EA 4C 5C 2E 35 81 A7 4E 7B C6 2D 9C 33

```

```

0200 89 5A ED 5B 05 50 ED 4B 07 50 21 09 50 ED B0 ED
0210 7B 05 50 ED 5B 10 60 13 D5 01 00 05 ED B0 E1 E5
0220 11 84 05 B7 ED 52 11 F0 00 CD AB B8 D8 E1 23 01
0230 C9 04 23 71 10 FC 00 0E 00 21 00 00 11 00 01 0E
0240 48 DF 80 BE CD AB 01 CD 00 B9 3C ED 4B 0E 80 ED
0250 43 85 BE 3E C7 32 5A BB ED 5B 9C 80 3A 0B 80 37
0260 C5 D5 21 7D 02 11 7E 02 01 00 90 71 ED B0 21 40
0270 00 74 11 41 00 01 35 02 ED B0 D1 C1 C9 3C C0 07
0280 00 80 00 00 80 C3 91 BE C3 B7 BE C3 AB BE C5 0E
0290 47 E5 21 5B 01 D5 D5 19 E3 11 00 01 AF 32 5B BB
02A0 32 5C BB DF 80 BE F3 C9 E5 0E 46 ED 5B 03 BE 21
02B0 57 01 18 E1 3A 87 BE 87 3E 00 32 87 BE ED 5B 83
02C0 BE 3D C9 F3 00 D9 C5 CB 91 ED 49 CD 08 08 21 40
02D0 00 2D 7E 77 20 FB 3E C7 32 30 00 21 91 03 11 00
02E0 B9 01 00 02 ED B0 21 0B BE 11 77 BC 01 06 00 ED
02F0 B0 11 83 BC 0E 03 ED B0 C1 ED 49 D3 B7 00 FB C9

```

Le Dr SPEEDY est de retour après une longue absence. Il revient pour vous expliquer comment voir le catalogue des logiciels ERE INFORMATIQUE. Il y a deux listings (dont un primordial) à taper. Tout d'abord, il va vous falloir du courage pour le premier (cf ci-dessus); logez le avec des datas ou un moniteur langage machine en &4000 et sauvez le sous le nom "CODE.BIN". Après cela, vérifiez le et rentrez à l'aide du DAMS le listing No 2. Je rappelle pour les profanes du DAMS que pour assembler taper 1 et rentrer le programme en tapant un espace avant chaque instruction et/ou le entre le label et l'instruction. Pour assembler, après la saisie, faites RETURN et tapez A. Sauvez ce programme sous le nom "LOAD.BIN" (P.LOAD.BIN avec DAMS). Une fois ces manips faites, essayez un J1000 (en ayant mis la disquette ou se trouve CODE.BIN), chargement du programme CODE.BIN. Mettez ensuite le programme protégé (SRAM 1 ou 2, TENSIONS, L'ANGE DE CRISTAL, HARRY & HARRY) puis faites un J10000, chargement du secteur catalogue des programmes ERE.

Suite en PAGE 2

SPEEDY

Puis tapez : HL,#8000
'adresse ou se trouve
le secteur et J#LAB 'decodage du

catalogue.

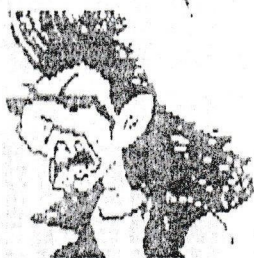
Pour verifier, tapez K#8000 et vous devriez
voir des noms de fichiers insoupconnes
(totalement invisibles sous basic).

Listing No 2:

ORG 9000
LD HL,#C
LD B,4
CALL #BC77
LD HL,#100
CALL #BC83
CALL #BC7A
RET
DEFM CODE
ORG 10000
LD C,7
CALL #B90F
LD HL,#8000
LD DE,#0100
LD C,#48
CALL #C666
CALL #B903
RET
ORG 8000
LD A,1
LD B,29
LD HL,#803B
LD DE,#0010
LD HL,A
ADD HL,DE
DJNZ,BOUCLE
RET

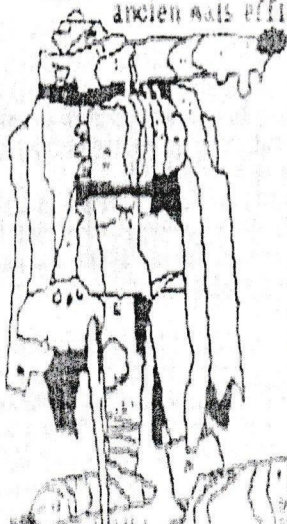
NOM

BOUCLE



Soft LIGHT FORCE...

CRAZY CROC lance un super
concours sur ce jeu d'arcade
ancien mais efficace...



Le Redac'chef a
etabli un score
de 142400 pts,
sans vies
infinies ou
autres
bidouilles. A vos
joysticks kids,
vous serez
recompenses. Si
vous n'avez pas
le soft, le
CRAZY ira meme
jusqu'a vous
preter son
original....

**Coin
Prize
C**

CRAZY - Cher Prof. KURTZ
votre grandeur aurait-elle
l'obligeance de bien vouloir
initier les vermineux que
nous sommes au noble
langage ?

PROFESSEUR KURTZ - Espece

de degenerer arretez de bavarder sur mes
chaussures et chargez plutot le DAMS dans la
poubelle qui vous sert d'ordinateur !

CRAZY - Votre serenissime va-t-elle enfin
nous apprendre a scroller ?

PK - Bien sur bien que je ne suis pas sur que vous compreniez tout
mais enfin tapez tout de meme le programme qui suit...

ORG #A000

MODE LD A,1
CALL #BC0E ; passage en MODE 1

STYLO0 LD A,0
LD B,0
LD C,0
CALL #BC32 ; stylo 0 encre noir

STYLO1 LD A,1
LD B,26
LD C,B ; stylo 1 encre blanc

BORD LD B,0
LD C,B ; border noir

OUVRIR LD HL,NOM
LD B,#0A
LD DE,#8000
CALL #BC77 ; ouverture du fichier PICSOULO (10 car)

NOM DEFM PICSOULO
CHARGER LD HL,#C000
CALL #BC83 ; chargement en #C000 (image ecran)
CALL #BC7A ; fermeture fichier

FIN CALL #BC1B
ATT JR NC,ATT ; attend la frappe d'une touche

BAS CP #F1
JR NZ,HAUT

LD H,1
LD B,25
SCROLL PUSH BC
XOR A
LD B,HL
PUSH HL
CALL #BC40
POP HL
POP BC
DJNZ SCROLL

RET ; voila le SCROLLING tant desire !!!

HAUT CP #F0
JR NZ,ATT
LD H,0
LD L,0
LD B,25
CALL SCROLL
RET

; test la fleche haut apres avoir teste bas
CRAZY - Mais que se passe-t-il donc ? Nous venons de realiser un
splendide scrolling !!!

PROF. KURTZ - Eh oui, il suffit d'appuyer sur les fleches haut et bas
pour faire disparaitre la page ecran PICSOULO (mode 1, stylos noir
et blanc). A vous maintenant de realiser la meme chose en changeant
les noms et couleurs. La prochaine fois nous realiserons un scrolling
rotatif. Mais non il ne faudra pas tourner autour de son ecran !!

