

- REDACTION -  
AUBERT Patrick  
AVEC LA COLLABORATION DE  
MOSER Stephane

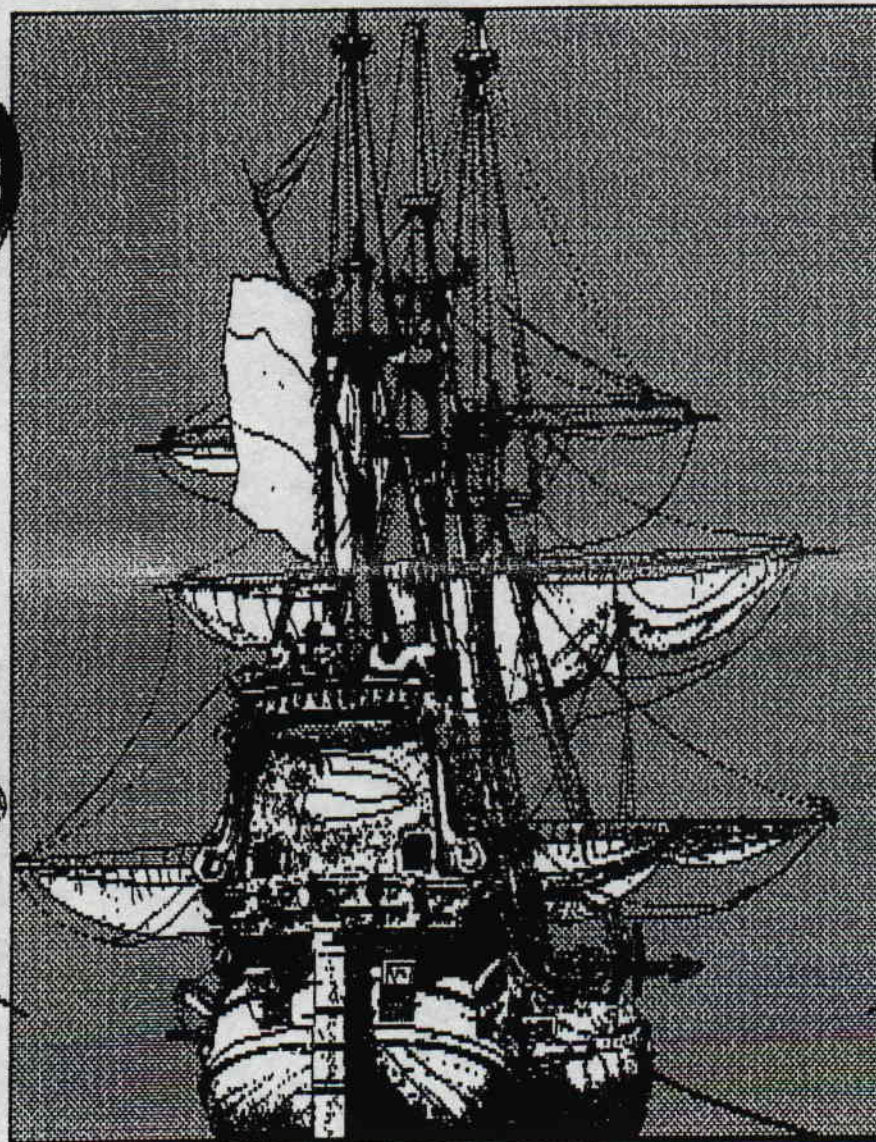
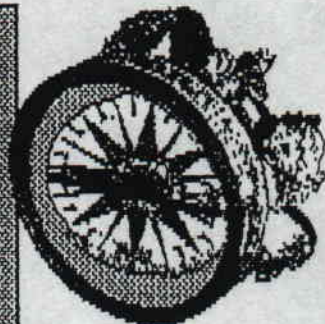
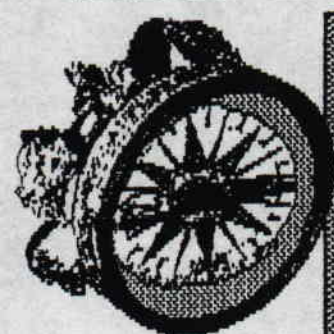
GRATUIT

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

MENSUEL  
JUIN 1989

- NUMERO 8 -

AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC



## Sommaire

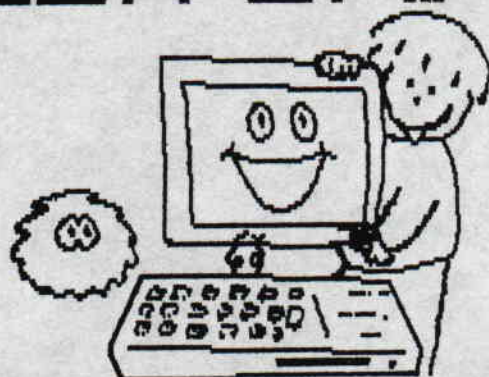
Page 1 Editorial . Pub  
Page 2 Logitest  
Page 3 Le Coin Pro  
Page 4 Poundissimo

## Numéro 8

Page 5 Routines  
Page 6 Trucs et Astuces  
Page 7 Les Cours du Prof LD  
Page 8 Divers . Annonces . Messages



# EDITORIAL



**C**hers Lecteurs, bonjour. Dorénavant Runstrad a une page supplémentaire, soyez sans crainte, le prix reste le même, tant que je pourrais faire face. Si parmi vous, il y avait quelqu'un qui puisse me donner un léger coup de main en faisant des photocopies pas trop chères, par exemple... Mais laissons de côté ce petit problème. Que pensez-vous du dessin qui illustre cet éditorial? Joli n'est-ce pas! C'est l'envoi d'une de nos lectrices, et moi je le trouve très bien. Comment exprimer plus simplement les relations qui existent entre un petit garçon et son ordinateur? Ceci m'a donné une idée, et si vous êtes d'accord envoyez-moi vos dessins, s'ils sont aussi sympa que celui-ci, je vous promets de les publier, et s'ils sont suffisamment nombreux, il y aura une petite récompense pour le meilleur. A vos crayons. J'accepte les dessins sur disquettes réalisés avec un logiciel de DAO et aussi les dessins réalisés à la main sur une feuille de papier.

Depuis le temps, vous avez sans doute remarqués que le dessin de la couverture de Runstrad, n'avait aucun lien avec l'informatique. C'est pas un hasard, je préfère choisir des thèmes différents chaque fois. L'Egypte pour le 2. Le bicentenaire de la Révolution pour le 3. Le Paris-Dakar pour le 4. La Liberté pour le 6. L'époque médiévale pour le 7. La Marine pour le 8. La seule exception a été pour le No 1 (un PC 1512). Si vous avez des idées pour des thèmes intéressants, envoyez-les à la rédaction, on s'en souviendra.

D'autre part, avec ce numéro une nouvelle rubrique voit le jour. Il s'agit d'une rubrique pour les débutants. Cette rubrique a été demandée par plusieurs d'entre vous, donc acte. Vous y trouverez des sujets divers, mais écrivez à la rédaction si vous voulez voir traiter un sujet particulier.

Pour les petites annonces, j'ai supprimé le coupon qui prenait trop de place, aussi je vous invite à les faire sur papier libre. Bien qu'il n'y ai pas de limites, soyez tout de même raisonnables.

Prochainement, si tout va bien, la rubrique musicale sera prise en main par un aimable lecteur, en juillet peut-être... Au revoir et à bientôt.

AP



PAGE 1



**Je lis, il lit, nous lisons CROCO DINGO et vous ? NON... Alors qu'attendez-vous ???** CROCO DINGO est gratuit. Vous y trouverez des pokes, Des Bidouilles Hards, Des Sondages, Une Rubrique Musicale et des dessins extras. CROCO DINGO est composé d'une page recto-verso, il est réalisé avec Amx-PageMaker.

Les sympathiques réalisateurs de ce fanzine sont : Stéphane Fachinetti, Eric Glanes et Olivier Martin. Vous pouvez les contacter à l'adresse suivante:

**CROCO DINGO - Fachinetti Stéphane  
CARPETE SUD - 47200 MARHANDE**

**Electra 2000**

**Gestion de Fichiers-Agenda-Calendrier  
Calculatrice-Carte de France et des  
Départements-Tous les utilitaires  
présents à l'écran en permanence  
Aide Constante à l'écran-Gestion des  
Erreurs-Manuel d'utilisation 28 pages  
TRI-MASQUES-RECHERCHE MULTICRITERE  
FICHIERS de 128 ko PAR FACE DE DISC  
DISQUETTE UNIQUEMENT-CPC 6128  
PRIX 100.00 fr ou 70.00 si envoi disc**



Non, rassurez-vous, nous en sommes pas encore là. Mais je dois dire que vous êtes nombreux à m'écrire. Continuez, continuez, n'hésitez pas même si c'est pour poser une question sur un passage d'un article, que vous avez du mal à comprendre. Vous aurez votre réponse dans les plus courts délais possible. Hal j'oubliais... Merci pour votre fidélité.

**N'oubliez pas d'envoyer vos timbres  
si vous désirez recevoir le journal**

AP



# LOGITEST 1981 LOGITEST



## Comment choisir son traitement de texte.

A lui seul, un traitement de texte peut justifier l'achat d'un ordinateur. En particulier d'un Amstrad. Dans cet article, nous considérerons que le lecteur n'est pas un néophyte.

**LE SUPPORT:** Un lecteur de cassettes fait perdre trop d'un temps que le traitement de texte veut faire gagner. Le lecteur de disquettes est donc indispensable.

**L'IMPRIMANTE:** Elle doit être capable de restituer correctement tout ce que le

logiciel lui envoie: Caractères gras, italiques, soulignements, double frappe, double largeur, La tabulation, le colonnage, les marges doivent aussi être respectés. La DMP 2000, ou 2160 (plus rapide que 2000), est un excellent choix. La DMP1 est insuffisante. D'autres marques peuvent convenir, à condition que la compatibilité des jeux de caractères soit respectée.

**LES LOGICIELS:** Inutile d'acheter un traitement de texte très performant si vous ne devez l'utiliser qu'épisodiquement. Vous ne tirerez jamais parti de ses possibilités. Mais pour un usage quotidien, choisissez-le puissant. Les plus faciles à utiliser offrent des menus successifs (ou arborescents) Textomat par exemple. Les autres accèdent rapidement aux fonctions, mais par des combinaisons de touches qu'il faut mémoriser Semword par exemple. Pour faciliter l'apprentissage un panneau d'aide escamotable s'affiche sur demande à l'écran. Si vous écrivez en Anglais, pas de problèmes, en revanche, pour du texte en Français, les caractères accentués sont indispensables.

La numérotation automatique des pages, les en-têtes ou pieds de pages sont des options pratiques pour rédiger un mémoire, par exemple. Certains traitement de texte permettent l'impression de courrier personnalisé. Il ne vous reste plus qu'à savoir ce que vous voulez faire avec votre traitement de texte. Si c'est pour écrire une lettre d'amour, n'hésitez pas: revenez à la plume!

<p><b>NOM:</b> TEXTOMAT  <b>EDITEUR:</b> MICRO APPLICATION  <b>POUR:</b> CPC 464, 664 et 6128.  <b>SUPPORT:</b> DISQUETTE  <b>PRIX:</b> 450,00 Fr  <b>COMMENTAIRES</b>                      Aspect désagréable au premier abord qui se confirme avec une utilisation prolongée du logiciel. Menus arborescents nécessitant de nombreuses opérations pour effectuer une action simple comme une sauvegarde d'un texte. De plus il est impossible de connaître la place mémoire occupée par un texte, ni d'ailleurs la place totale réservée aux fichiers.                      A déconseiller.                      Rapport qualité/prix très en dessous de la moyenne.</p>	<p><b>NOM:</b> AMSWORD  <b>EDITEUR:</b> AMSOFT  <b>POUR:</b> CPC 464, 664 et 6128  <b>SUPPORT:</b> CASSETTE et DISQUETTE.  <b>PRIX:</b> 180,00 Fr  <b>COMMENTAIRES</b>                      Très bon logiciel pour débutants. Mode d'emploi clair et bien fait. L'espace mémoire réservé est de 14500 octets. Formatage, couper, coller, justification automatique. Excellent rapport qualité/prix. A conseiller aux novices qui désirent se "faire la main".</p>	<p><b>NOM:</b> SEMWORD  <b>EDITEUR:</b> SEMAPHORE  <b>POUR:</b> CPC 464, 664 et 6128.  <b>SUPPORT:</b> DISQUETTE  <b>PRIX:</b> 350,00 Fr  <b>COMMENTAIRES</b>                      Le meilleur traitement de texte pour CPC actuellement sur le marché. Taille mémoire réservée pour le texte en cours de saisie 64Ko. Facile à prendre en main pour un débutant. Affichage de l'aide à l'écran. Mode d'emploi bien réalisé. Toutes les fonctions traditionnelles comme couper, coller, déplacer, sont présentes. L'insertion, la suppression, de lettres, ligne paragraphe, chapitre, sont simple à réaliser. Excellent logiciel. A posséder pour tout travail sérieux.</p>	<p><b>NOM:</b> WORKWRITER  <b>EDITEUR:</b> MICRO BUSINESS PRODUCTS  <b>SUPPORT:</b> DISQUETTE  <b>POUR:</b> CPC 6128  <b>PRIX:</b> 520,00 Fr  <b>COMMENTAIRES</b>                      Workwriter est une très mauvaise adaptation du fameux traitement de texte de l'IBM PC. Ce logiciel offre une profusion de commandes, mais ses lacunes sont redoutables. Pas d'affichage du catalogue de la disquette. Quant à l'installation du logiciel sous C/PM elle est aussi très mal conçue, et seul un programmeur habitué à utiliser ce système sera à même de l'utiliser correctement. La notice est bâclée, mal traduite. Achat ne s'imposant vraiment pas. A éviter.</p>	<p><b>NOM:</b> WORDSTAR  <b>EDITEUR:</b> MICRO PRO  <b>SUPPORT:</b> DISQUETTE  <b>POUR:</b> CPC 6128  <b>PRIX:</b> 900,00 Fr  <b>COMMENTAIRES</b>                      Wordstar est un produit professionnel. Son adaptation sur CPC est une parfaite réussite. Très complexe de par les multiples fonctions qu'il possède, ce logiciel est réservé à des utilisateurs ayant déjà une bonne expérience des traitements de textes. Son prix, l'écarte d'ailleurs des circuits réservés à l'utilisation familiale. Puissance - Rapidité et complexité. Réservé à un usage professionnel. Peut convenir parfaitement à un journaliste par exemple. Très bon rapport qualité/prix.</p>
--	---	--	--	--



# LE COIN PRO

2280 REM ABBREVIATIONS  
2290 OUT 255,1:OUT 256,0

```

2300 MODE 2
2310 LOCATE 18,1:PRINT"LISTE DES ABBREVIATIONS UTILISEZ DANS LE FICHIER:"
2320 LOCATE 1,4:PRINT" Touches  Abrev.  Fonctions  Commentaires"
2330 LOCATE 1,6:PRINT" 1  ESSAI.  Banc d'essai  Matériels,progiciels,utilitaires etc..."
2340 LOCATE 1,7:PRINT" 2  HELP.  Solutions de jeux  Aventure le plus souvent "
2350 LOCATE 1,8:PRINT" 3  INITI.  Initiation  Programmation,methodes,langague etc..."
2360 LOCATE 1,9:PRINT" 4  LIST.  Listing programmes  Jeux,utilitaires,etc..."
2370 LOCATE 1,10:PRINT" 5  RECT.  Rectificatif  Programme, articles,bancs d'essais"
2380 LOCATE 1,11:PRINT" 6  REP.  Reportages  Programmation,langage etc..."
2390 LOCATE 1,12:PRINT" 7  TECH.  Technique  Sorties,ports,connections,=00, etc..."
2400 LOCATE 1,13:PRINT" 8  TEST.  Tests de logiciels  Jeux,utilitaires etc..."
2410 LOCATE 1,14:PRINT" -  TRUC.  Trucs et astuces  Programmation,clavier,sons etc..."
2420 LOCATE 1,15:PRINT STRING$(80," ")
2430 LOCATE 2,19:PRINT"Les touches de la premiere rangee du clavier (de 1 au signe -) sont redefinies"
2440 LOCATE 2,20:PRINT"Les touches 8 et 9 gardent leur fonction de parenthese et le guillemet est"
2450 LOCATE 2,21:PRINT"affecte a la touche TAB. Le numero de chaque touche est inscrit au-dessus"
2460 LOCATE 2,22:PRINT"de chaque abreviation tout au long du programme pour en faciliter l'utilisation"
2470 LOCATE 2,25:PRINT"Appuyez sur une touche":OUT 255,1:OUT 256,40
2480 MOVE 0,360:DRAWR 640,0:MOVE 0,332:DRAWR 640,0:MOVE 0,160:DRAWR 0,200
2490 MOVE 639,160:DRAWR 0,200:MOVE 70,160:DRAWR 0,200:MOVE 134,160:DRAWR 0,200:MOVE 294,160:DRAWR 0,200
2500 CALL &BB18:GOTO 460
2510 MODE 2:LOCATE 5,10:PRINT CHR$(7):MM$:GPAUSE,10
2520 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT"METTRE LA DISQUETTE CONTENANT ";
2530 PRINT"LE FICHIER DANS LE LECTEUR ET APPUYEZ SUR <COPY> "
2540 IF INKEY(9)<>0 THEN 2540
2550 GOTO 2140
2560 REM LISTER NOM REVUES
2570 MODE 2:LOCATE 20,1:PRINT"L I S T E R  l e s  N O M S  d e s  R E V U E S"
2580 WINDOW#1,2,79,7,24:WINDOW#2,2,79,1,5
2590 LOCATE 1,4:PRINT"LE FICHIER CONTIENT ";NF:
2600 PRINT" FICHES  ( DE LA FICHE No. 0 a la FICHE No.";NF;" )"
2610 LOCATE 1,8:PRINT"DE LA FICHE No.":LOCATE 1,10:PRINT"A LA FICHE No.:"
2620 LOCATE 18,8:INPUT" ,DEP$
2630 TES$="0123456789":FLAG=0
2640 FOR I=1 TO LEN(DEP$)
2650 IF INSTR(TES$,MID$(DEP$,I,1))=0 THEN FLAG=1
2660 NEXT:IF FLAG=1 THEN LOCATE 18,8:PRINT CHR$(18)+CHR$(7):GOTO 2620
2670 DEP=VAL(DEP$):IF DEP>NF THEN DEP=0
2680 LOCATE 18,10:INPUT" ,ARR$
2690 FLAG=0:FOR I=1 TO LEN(ARR$)
2700 IF INSTR(TES$,MID$(ARR$,I,1))=0 THEN FLAG=1
2710 NEXT:IF FLAG=1 THEN LOCATE 18,10:PRINT CHR$(18)+CHR$(7):GOTO 2680
2720 ARR=VAL(ARR$):IF ARR>NF THEN ARR=NF
2730 IF ARR<DEP THEN ARR=DEP+1
2740 LOCATE 1,2:PRINT CHR$(20)
2750 LOCATE#2,13,5:PRINT#2,"No. Fiche          Nom de la Revue          No. de la Revue"
2760 FOR t=dep TO arr
2770 PRINT#1,TAB(14);DEC$(t,"###");TAB(32);rap(t)
2780 IF VPOS(#1)>17 THEN CALL &BB18
2790 NEXT
2800 LOCATE 2,25
2810 PRINT"Termine... Appuyez sur une touche pour retourner au menu."
2820 CLEAR INPUT:CALL &BB18:GOTO 460

```

Le programme est enfin terminé. Si vous n'avez pas fait d'erreurs lors de la saisie, vous devez pouvoir commencer la saisie des sommaires de vos revues. Si vous désirez adapter le programme pour une autre sorte de gestion, voici quelques détails techniques:

- LIGNES 40 à 100: redéfinition de la rangée supérieure des touches du clavier principal. Vous pouvez si vous le voulez, supprimer cette redéfinition ou la modifier à votre convenance.

- LIGNE 110: protection de la mémoire par l'abaissement de l'HIMEM à 37600 - chargement du programme en LM "INDEX.128" et lancement de celui-ci par un CALL.
- LIGNE 130: de nouveau, un

abaissement de l'HIMEM pour le tampon de 4k utilisé par les instructions OPENIN et OPENOUT. Pour ceux qui ne connaissent pas encore l'utilité de cette procédure, rendez-vous à la rubrique ROUTINES de ce numéro. Il était, me direz-vous parfaitement possible d'abaisser l'HIMEM en une seule fois à la ligne 110. Il suffisait d'ajouter 4K à 37600. Cependant j'ai préféré cette méthode pour faciliter la lisibilité du programme.

-LIGNE 150: dim des tableaux (à modifier si vous tripotez la structure du fichier pour l'adapter.)

Ce programme est d'une structure assez simple. Il peut être optimisé assez facilement. Si vous n'avez pas le temps (ou le courage) de le taper, il vous est possible de vous le procurer en envoyant une disquette à la rédaction accompagnée de votre NOM et ADRESSE écrits très lisiblement ainsi que de 2 timbres à 3.70fr pour les frais de port. La copie est gratuite. Y en a qui vont me bénir car si j'avais annoncé ça au début, ils n'auraient pas passés 2 jours et 3 nuits à taper ce p... de programme. Je suis d'accord, seulement voilà, je viens juste d'y penser il y a deux minutes. Bon je vous laisse hein...



# SOUND / S S / M O S O U N D / S S



## Musique Maestro!

Dans ce numéro nous parlerons des logiciels qui vont vous permettre de donner libre cours à votre imagination et peut-être révéler une vocation chez certains. Ce type de logiciel se décompose en deux catégories. Les éducatifs, qui vous donneront des notions de solfège, et vous inculqueront quelques règles essentielles pour composer des oeuvres impérissables. L'autre catégorie, vous donne accès à la création. Il est cependant indispensable pour bien les utiliser d'avoir des notions élémentaires de solfège. Dans cet article, je vais surtout vous parler de cette seconde catégorie. Les logiciels composant cette catégorie sont en général assez bon. Il est normal de commencer par le meilleur d'entre eux. Il s'agit de The advanced Music

System. Pour ceux qui sont habitués à manipuler des logiciels de D.A.O. je dirais que TAMS est à la musique ce que OCP ART STUDIO est au dessin, c'est-à-dire, le meilleur parmi tous ceux que j'ai testé. Il a néanmoins un immense défaut, il ne permet pas la récupération des créations réalisées pour éventuellement, une intégration dans un programme maison. C'est vraiment dommage. Il a été question pendant un temps, que Rainbird le producteur de cette merveille, propose un utilitaire permettant la récupération des fichiers créés par le logiciel, mais depuis, plus rien. Ceci dit, il reste tout de même largement en tête du peloton.

Loin derrière, nous trouvons ELECTRONIQUE MUSIC UTILITY qui est cependant très bon. Tout comme TAMS, EMU vous permet de composer une mélodie au clavier, ou note par note, pour recopier une partition vendue dans le commerce par exemple. Mais le plus gros atout de EMU est la sauvegarde de fichiers récupérables sous basic. Bien entendu, ces deux logiciels vous donnent accès aux trois voies simultanément. Tous les deux vous permettront de redéfinir les sons en manipulant les enveloppes de ton et de volume. TAMS est le plus souple des deux dans ce domaine, et la qualité de son redéfinit, appelé aussi synthétiseur, approche la perfection.

Ensuite, nous avons Music Studio, et Magic Sound. Personnellement, je préfère Magic Sound. Music Studio étant à mon humble avis réservé aux débutants, car les possibilités de ce soft sont vraiment limitées. Tous les deux permettent aussi la récupération des fichiers sous basic, mais la réutilisation est plus simple avec Magic Sound. La fonction de redéfinition des enveloppes est aussi au rendez-vous, mais il vous faudra beaucoup de patience pour arriver à vos fins, car l'utilisation des synthé n'est pas vraiment un modèle du genre.

Des tests complets de tous ces logiciels sont prévus dans les prochains numéros, nous aurons alors l'occasion d'approfondir la question.

*La musique c'est bien, mais il y a aussi les bruitages. Voyez plutôt...*

PERDU...  
10 ENV 4,15,-1,30  
20 ENT -4,31,1,5,26,2,5,22,4,5,20,6,5,5,10,5  
30 SOUND 1,80,300,15,4,2,20

TELEPHONE  
10 FOR I=1 TO 20  
20 SOUND 5,100,6,6  
30 SOUND 5,120,6,6  
40 SOUND 5,80,6,6  
50 SOUND 5,80,10,6  
60 NEXT I

BIP  
10 ENT 1,40,10,1  
20 SOUND 1,30,30,7,0,14  
  
SONAR  
ENV 1,5,2,20  
SOUND 1,200,100,9,1

CHUTE  
10 ENV 4,15,-1,30  
20 ENT -4,31,1,5,26,2,5,22,4,5,20,6,5,5,10,5  
30 SOUND 1,80,300,15,4,4,10

Salut les mordus, Moi, j'suis Choupy. L'adjoint du redac. Ecrivez-moi si vous avez des p'tits malheurs. En attendant, modifiez donc ces listings...

WARNING  
10 FOR I=0 TO 50  
20 SOUND 2,239,9,12  
30 SOUND 2,344,9,11  
40 NEXT I



OH!  
Oui, oui!  
Modifiez, on va bien rire  
hiiiiiiii  
iiii....



elle est pas FINE la mouette



**LES FONCTIONS:** Dans le numéro 6, nous avons étudiés le moyen d'utiliser l'instruction DEF FN(x). Nous avons passés en revue quelques fonctions qui manipulaient les chaînes de caractères. Aujourd'hui, nous allons parler chiffres. Nous allons voir comment remplacer certaines fonctions mathématiques ne figurant pas au répertoire des fonctions du Basic Locomotive.

Certaines de ces fonctions sont très puissantes. Elles ont été utilisées dans un très important programme d'Astronomie (pas confondre avec Astrologie) réalisé par Monsieur Claude MAMOUN. Pour ceux qui seraient d'ailleurs intéressés par ce très bon logiciel, voir la pub.

Mais revenons à nos fonctions. Ne vous affolez pas devant l'aspect hyper complexe de certaines d'entre elles, toutes ces fonctions ont été testées et elles fonctionnent. Ces fonctions sont prêtes à l'emploi, il vous suffit de les intégrer dans vos futures programmes.

```

SECANTE : FNSEC(X)=1/COS(X)
COSECANTE : FNCSC(X)=1/SIN(X)
COTANGENTE : FNCOT(X)=1/TAN(X)
ARCSINUS : FNARCSIN(X)=ATN(X/SQR(-X*X+1))
ARCOSINUS : FNARCOS(X)=-ATN(X/SQR(-X*X+1))+1.5708
ARCSECANTE : FNARCSEC(X)=ATN(SQR(X*X-1))
+(SGN(X)-1)*1.5708
ARCOSECANTE : FNARCCSC(X)=ATN(1/SQR(X*X-1))
+(SGN(X)-1)*1.5708
ARCOTANGENTE : FNARCCOT(X)=ATN(X)+1.5708
SINUS HYPERBOLIQUE : FNSINH(X)=(EXP(X)
-EXP(-X))/2
COSINUS HYPERBOLIQUE : FNCOSH(X)=(EXP(X)+EXP(
-X))/2
TANGENTE HYPERBOLIQUE : FNTANH(X)=EXP(-X)/(EXP
(X)+EXP(-X))*2+1
SECANTE HYPERBOLIQUE : FNSECH(X)=2/(EXP(X)+EXP
(-X))
COTANGENTE HYPERBOLIQUE : FNCOTH(X)=EXP(-X)/(
EXP(X)-EXP(-X))*2+1
INVERSE SINUS HYPERBOL : FNARCSINH(X)=LOG(X+SQ
R(X*X+1))
INVERSE COSINUS HYPERBOL : FNARCCOSH(X)=LOG(X+
SQR(X*X-1))
INVERSE TANGENTE HYPERBOL : FNARCTANH(X)=LOG((
1+X)/(1-X))/2
INVERSE SECANTE HYPERBOL : FNARCSECH(X)=LOG((S
QR(-X*X+1)+1)/X)
INVERSE COSECANTE HYPERBOL : FNARCCSCH(X)=LOG(
(SGN(X)*SQR(X*X+1)+1)/X)
INVERSE COTANGENTE HYPERBOL : FNARCCOTH(X)=LOG(
(X+1)/(X-1))/2

```

Terminé ! Les fonctions sont à définir en début de programme.

Ah! oui c'est une bonne question! Je vous remercie de me l'avoir posée. Je disais...

Certains, parmi vous, m'écrivent, ou me téléphonent pour me demander un petit renseignement sur ceci ou cela. Bien entendu, je leur réponds personnellement, dans les limites de mes connaissances, et je continuerais à le faire, cependant, il m'est venu à l'idée, que d'autres lecteurs pouvaient avoir le même genre de problèmes, et, comme c'est le cas bien souvent lorsque l'on est débutant, il y a parfois un petit blocage, on n'ose pas... Peur de poser une question qui semble simplette? Et bien je vais vous dire. Il n'y a pas de questions "simples". Nous avons tous, quelque soit le niveau atteint, commencé par le début. Il n'y a pas à avoir de gêne, car cet état de chose est absolument normal. La science infuse n'existe pas, et si vous ne savez pas, si vous avez un doute sur la façon d'utiliser une routine, une instruction, ou, si votre programme tourne mal, se plante, n'hésitez pas, demandez, la solution est peut-être toute simple en effet, mais il se peut que cela soit bien plus compliqué qu'il n'y paraît, et comme vous n'êtes pas magiciens, je vois mal comment vous pourriez deviner la solution.

Bon, ben voilà J'veus laisse Bon courage!

La toute petite routine que je vous donne dans cet article, est connue de 90% des programmeurs. J'ai cependant dépanner avec ce truc un "vieux routier" qui croyait ne plus rien avoir à apprendre en matière de programmation. Sa réponse, lorsque je lui ai donné la solution est très significative en l'occurrence, "M'vouai, fallait le savoir!".

Vous avez tous remarqués en lisant ou en recopiant des listings, une petite formule placée en principe dans les premières lignes d'un programme. Il s'agit de OPENOUT "XXXXXXX":MEMORY HIMEN-1:CLOSEOUT.(XXXXXXX="bidon") ou tout autre nom qui passe par l'esprit, cela n'a aucune importance. La première fois que vous voyez cela, vous vous posez bien entendu la question? Ca sert à quoi? puis vous passez à autre chose sans plus y penser. Nous allons voir justement l'utilité de cette petite chose.

Lorsque vous avez un programme assez important, qui traite pas mal de données et qui les sauvegarde sous forme de fichier sur une disquette, vous utilisez l'instruction OPENIN pour la lecture et OPENOUT pour l'écriture. Vous savez aussi, que si vous n'avez pas chargé de routines en L-M nécessitant une protection contre l'écrasement des variables créés par Basic, l'HIMEM doit être au plus haut de la mémoire. Lorsque l'ordinateur rencontre, soit l'instruction OPENIN ou OPENOUT, il se produit un phénomène qui n'est pas signalé dans le manuel, et qui est le suivant. Le système se réserve une place de 4 Ko pour exécuter le transfert des

Suite page 6...



# TRUCS & ASTUCES

## ROUTINES

— suite et fin —

données de la mémoire vive, vers la mémoire de masse. Cette zone de 4 Ko est prise où d'après vous? Immédiatement sous l'HIMEM bien sûr, et que trouve t'il juste en DESSOUS de l'himem? Les variables de Basic. Alors c'est simple. Pour ne pas écraser les variables, le système va les transférer 4 Ko plus bas. Lorsque l'opération de lecture ou d'écriture sera terminée, il va faire l'opération en sens inverse, il va remettre les variables là où elles étaient avant l'opération. Si votre programme n'a pas encore beaucoup de variables, c'est très rapide, mais si il y en a beaucoup, ce transfert peut demander plusieurs minutes, de plus il y a risque de perte du nom du fichier à l'écriture, qui peut ainsi être remplacé par un morceau d'une des chaînes sauvegardées! C'est pas drôle... Donc, on provoque cette sauvegarde BIDON en début de programme, pour que le système abaisse son HIMEM de 4 Ko. Là on le fixe par un MEMORY HIMEM-1. Comme il n'y a pas encore de variables stockées, le procédé est instantané. Nos variables iront maintenant se stocker à l'abri juste sous l'himem qui vient d'être abaissé. Les OPENIN et OPENOUT réels pourrons désormais utiliser la zone réservée sans perturber le fonctionnement du programme. Il n'y a pas, comme il pourrait le paraître, de perte de place en mémoire, car le système prendrait les 4 Ko de toute façon. Autant les lui donner au début et ainsi, vous êtes à l'abri d'une surprise.

Notez bien: Si vous devez déclarer un SYMBOL AFTER dans votre programme, il faut le faire AVANT l'OPENIN "BIDON" ■

## PAGEMAKER

**V**ous devez savoir qu'il n'est pas possible avec PageMaker de charger une image d'écran dans sa totalité. Le logiciel préserve le haut de l'écran, interdisant à toute image, de venir perturber le menu. Le truc pour y parvenir est simple, il faut cependant de la patience et quelques manipulations ainsi que disquette avec au minimum 51 K de libres. Un logiciel de DAO est lui aussi indispensable. Voici la méthode que j'utilise.



← Dessin original à charger avec P.M. (dessin non compilé 17k)

Écran P.M. après chargement. 1/6ème du dessin en moins →



Opérations: Charger votre dessin avec OCP ART STUDIO ou tout autre logiciel de dessin pouvant manipuler des fenêtres. Effacer la moitié supérieure du dessin à l'aide de la fonction CLEAR WINDOW. Effacez du Haut (coordonnée 398) jusqu'à (200). Sauvez sur disco, le reste du dessin. Donnez un nom évocateur à votre fichier, exp: DESSIN-B pour le bas et DESSIN-H pour le haut.



← 398 Coordonnée SUP

← 200 Coordonnée MEDIAN

Image d'écran à sauvegarder DESSIN-B →



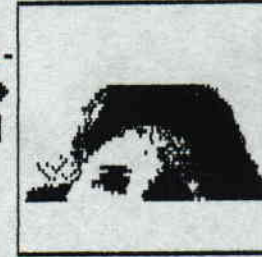
Recommencez l'opération pour l'image écran supérieure.



descendre la moitié haute pour éviter la bande du menu et sauver l'image. →

← 198 Coordonnée MEDIAN

← 0 Coordonnée BAS



Vous devez maintenant avoir trois dessins de 17k sur le disco. Chargez P.M. Prenez l'option ECRAN et la fonction LOAD. Chargez le fichier DESSIN-H. Maintenant faire très attention: Faites scroller cette image vers la haut jusqu'à ce qu'elle disparaisse de l'écran. Maintenant, chargez DESSIN-B et faites-le defiler vers le haut, recommencez l'opération jusqu'à ce que le dessin du bas épouse correctement celui du haut. Bien entendu vous ne pourrez pas réussir du 1er coup, aussi entraînez-vous un peu, c'est facile.



A titre d'exemple, regardez la couverture de ce journal, elle a été réalisée de cette façon mais là il y a non pas 1 écran, mais deux écrans complets superposés soit 34k d'images. Elles ont été travaillées en 4 demi-écran.





# Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

Salut, je suis le professeur Jean SEDECHOZES, Maître de conférence à l'Institut du bidouillage, Directeur du Centre d'Initiation Appliqué, Ancien Interne de la Faculté des T.E.T.G. (Trucs En Tous Genres), Chef de Recherche du Congrès ASC II, Diplômé des Hautes Ecoles de la Disquette Formatée, Prix Nobel de l'AMSDOS.

Nous allons inaugurer cette rubrique par les disquettes. Certains débutants ont en effet pas mal de difficultés de ce côté là. J'ai constaté que le problème le plus souvent rencontré par la plupart des personnes qui utilisent un ordinateur pour la première fois, était, la différence qu'il existe entre un programme, et un fichier de données créé par le dit programme. Le problème vient certainement du fait, que dans beaucoup de cas, certains programmes principaux sont arbitrairement appelés "fichiers" dans certaines notices. D'autre part, beaucoup de logiciels ou progiciels utilisent des fichiers de données ASC II indépendants et qui sont indispensables au bon fonctionnement du programme en question. Il s'agit dans ce cas, de fichiers qui servent initialiser certains paramètres, je pense notamment à des programmes comme Calumat, Datamat et d'autres qui utilisent ce genre de fichiers. Un programme, est un ensemble d'instructions. Un fichier est un ensemble de données, certains de ces fichiers lorsqu'ils sont relativement importants, portent le nom de Base de Données.

Un programme vous permet de traiter des données. Ces données peuvent varier, elles peuvent être des valeurs numériques, comme par exemple, les données d'une comptabilité. Ou bien alphanumériques, comme le texte que vous avez sous les yeux. Ce texte a été tapé à l'aide d'un logiciel de traitement de texte. Il a été manipulé, corrigé, formaté, et lorsque j'ai été satisfait, j'ai demandé au logiciel de sauvegarder ce texte sur une disquette, afin de pouvoir le reprendre ultérieurement. Le texte ainsi sauvegardé est entièrement indépendant du logiciel qui a permis sa création, mais attention, il y a des exceptions à cette règle, et elles sont nombreuses. Les logiciels n'utilisent pas tous le même type de fichier. Il faut donc savoir qu'il existe en gros deux types de fichiers bien différents. Le premier est le fichier ASCII. Ce fichier est un peu considéré comme un standard, car il sauvegarde les données sous la

forme la plus simple, la valeur numérique du caractère, (65 pour la lettre A, 66 pour B etc...), pour ceux qui débutent, tapez sur votre clavier PRINT CHR\$(65), pour voir, et vous comprendrez. Un fichier de données ainsi sauvegardé, peut être utilisé par tous les logiciels qui utilisent ce type de sauvegarde, et dans le cas présent, le fichier texte que vous lisez en ce moment, et qui a été écrit avec Semword, peut très bien être utilisé par un autre traitement de texte,

ou même, par un logiciel de PAO (Publication Assistée par Ordinateur), et c'est le cas présentement, car ce texte est utilisé par Amx PageMaker sans aucun problème, et ceci grâce au fichier ASCII.

Le deuxième type de fichier, concerne les fichiers dépendants étroitement du logiciel qui a permis leurs créations. Ces fichiers sont, pour dans une grande majorité, de type "Binaires". Il ne peuvent pas, (ou alors après de très fastidieuses adaptations) être utilisés par d'autres logiciels. Calcumat, fait partie de ces logiciels. Le fichier de données qu'il sauvegarde n'est pas utilisable par un autre tableur, comme par exemple Multiplan. Les raisons de cette impossibilité sont très complexes et n'entrent pas dans le cadre de cette rubrique.

Sachez aussi, qu'il est possible dans la plupart des cas, de sauvegarder un fichier sur une autre disquette que celle contenant le programme. Une seule exception pour les programmes tournant sous C/PM, ou il est nécessaire de signaler au système d'exploitation qu'il va y avoir un changement de disc. Mais c'est une autre histoire.

Il est aussi possible, et très simple, avec quelques lignes de programme en Basic, de lire les fichiers sauvegardés en ASCII, exp:

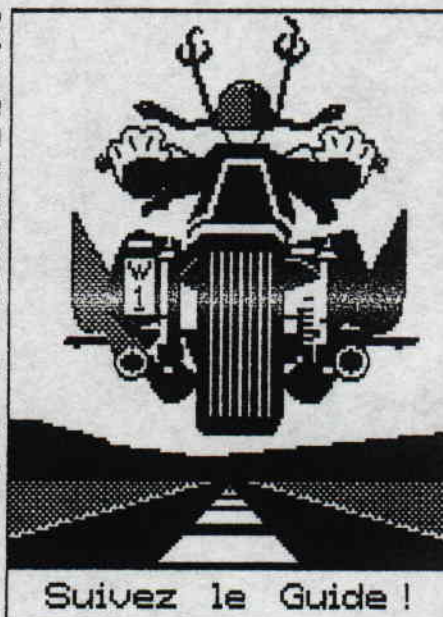
10 OPENIN "nom.ext" ("nom" est le nom du fichier à lire, "ext" est l'extension qui accompagne le nom du fichier, si il y en a, car un fichier ASCII peut être sauvé sans aucune extension)

20 WHILE NOT EOF

30 LINE INPUT\$9,A\$:? A\$:CLEAR INPUT:CALL &BB18

40 WEND:CLOSEIN:END

ET N'OUBLIEZ PAS LE POINT D'INTERROGATION REMPLACE LE MOT CLE PRINT





## PETITES ANNONCES

Si vous avez des questions, écrivez à la rédac. Et pensez aux timbres...

CHERCHE : LIVRE "LA PRATIQUE DES IMPRIMANTES DE M. ARCHAMBAULT-CHERCHE : DISK OXFORD P.A.O.- Vous aimez l'informatique, vous avez un petit frère ou une petite sœur qui voudrait avoir la même passion que vous, sans avoir à être confronté à un CPC. Alors je vous vends un ZX 81 en très bon état et peu cher  
Téléphone : 60-63-59-69

Ach ou Ech contre jeux ou utilitaires: REVUES et LIVRES concernant L'Amstrad 6128.  
Roger LORRAIN, Route de Fretterans  
71270 PIERRE DE BRESSE.

## VENTES & ECHANGES

Disquette uniquement. Originaux  
L'Ange de Cristal (suite Crafton)  
Space Racer  
Relief Action  
Academy  
L'Arche du Ct. Blood  
A320  
Et bien d'autres encore  
Contactez la rédac.

Nous achetons des logiciels éducatifs originaux  
Prix Réduit. Club Informatique  
ECOLE TURGOT, 23 rue Bordin  
78500 SARTROUVILLE

Si vous pouvez me procurer un correcteur orthographique adapté à un traitement de texte fonctionnant sur un CPC 6128  
VOTRE PRIX SERA LE MIEN !

Ca fait plaisir d'avoir un peu de place! Pas être coincé comme la dernière fois. Il faut râler sinon on vous donne rien. Vous connaissez déjà le message. Non? Alors pour ceuse qui l'ignorent encore, le voici... Si vous désirez des renseignements sur les articles ou annonces etc, etc....  
TELEPHONEZ AU 46-67-58-89  
Il y aura toujours une oreille attentive, Voilà...



ECHANGE ou VENTE du logiciel de chez ERE INFORMATIQUE  
L'ERE du VERSEAU  
Original avec M-D  
MEME CHOSE POUR UN SYNTHETISEUR VOCAL DE CHEZ TECHNIMUSIC  
M-D et Disco d'accompagnement  
VALEUR 550fr - VENDU 350fr  
Faire Offre au Journal

La Conception Assistée p/Ordinateur vous intéresse? Vous envisagiez l'achat d'un logiciel performant mais le prix vous fait réfléchir? Alor n'hésitez plus.....  
C.A.O. de chez Loricels est un très bon logiciel, puissant, souple, avec une notice complète de 50 pages.  
SON PRIX 400fr. VENDU 200fr  
Contactez la rédaction pour plus de détails

ATTENTION QUE  
DES ORIGINAUX  
LES  
CORRES



## AVIS OFFICIEL

Certain d'entre vous, chers lecteurs, m'ont envoyés des timbres dans le but bien légitime de recevoir Runstrad en échange. Il se trouve, que vu le succès du journal, mes prévisions les plus optimistes ont largement été dépassées. Dit de cette façon, cela semble présomptueux, je sais bien. J'ai essayé de tourner ça autrement, mais j'ai rien trouvé. Ceci dit, certaines demandes sont parvenues à la rédaction avant que les réimpressions soient prêtes. Aussi, malgré toutes les précautions prises pour oublier personne, Fichiers Magnétiques, Classeurs, et autres raffinements, si quelqu'un parmi vous a le sentiment d'avoir été oublié, qu'il n'hésite pas à se manifester. D'accord, je sais qu'il est tout à fait impossible qu'une telle chose puisse se produire, c'est absolument inconcevable, mais tout de même, il est préférable de prendre certaines précautions.

LA REDACTION.

VOUS !



AVEZ

PENSE A DONNER LE DIXHITS ?

# CLUB

PAR MINITEL 35-15  
RTTEL-BAL CROC DISC

92 - 78 - 12 - 66

RUNSTRAD