

REDACTION

AUBERT Patrick

Avec la collaboration de:

Claude MAMOUN

# AMSTRAD

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle

TELEPHONE : 46.67.58.89

MENSUEL

AOÛT 1989

- NUMERO 10 -

AMSTRAD CPC 9 PAGES ENTIEREMENT GRATUITES AMSTRAD CPC



## SOMMAIRE

Numéro X

PAGE I

Edito Pub Concours

PAGE II

Logitest

PAGE III

Routines

PAGE IV

Dossier Spécial

PAGE V

Le Coin Pro

Numéro X

PAGE VI

Suite Coin Pro

PAGE VII

Trucs & Astuces

PAGE VIII

Jean Sedechozes

PAGE IX

Divers Le Concours

Du Journal

Les Petites Annonces

J'ai pas vraiment envie d'écrire cet édit mais il faut bien vous tenir au courant de deux ou trois trucs, alors je serai bref. Pour commencer, vous trouverez sur cette même page, du moins je pense, les noms des gagnants du concours du Runstrad-Club. Ensuite, une petite entorse aux habitudes, je vous fais une pub pour des fanzines qui ne ressemblent pas beaucoup à ce que vous avez vu jusqu'ici, car d'une part ils ne sont pas gratuits, et d'autre part, ils n'utilisent pas les mêmes procédés de fabrication (pas de hardcopy, ni logiciel de mise en page, mais des ciseaux de la colle, deux ou trois revues du commerce, mais je vous laisse juges.

J'espère que vous passerez de très bonnes vacances, avec beaucoup de soleil.

OP

Remerciements à Charles pour sa gentille carte que je viens de recevoir et qui sent bon la lavande. Ah! le veinard...

Patrick

# PUB

ET TOUT D'ABORD UNE PETITE MISE AU POINT S'IMPOSE CAR CERTAINS FANZINES ONT FAIT UNE PUB D'UNE PAGE POUR RUNSTRAD. OR JE SUIS DANS L'IMPOSSIBILITÉ ABSOLUE DE LEUR RENDRE LA POLITESSE, CAR CE JOURNAL EST ENTIÈREMENT À MES FRAIS ET FINANCIÈREMENT PARLANT, CELA SERAIT LA RUINE. J'ESPÈRE QUE CERTAINS "CONFRÈRES" NE M'EN TIENDRONT PAS RIGUEUR ET QU'ILS COMPRENDRONT QU'IL M'EST DIFFICILE DE FAIRE MIEUX. QUOI QU'IL EN SOIT, JE TIENS À CE QU'ILS SACHENT QUE JE LES REMERCIE POUR CE GESTE QUI M'A AGRÉABLEMENT SURPRIS.

12ESTRIEL N. 4 JUIN 1989

START

CPC



## ET VOICI START CPC NUMERO 4

Je n'ai pas eu le plaisir de lire les numéros précédents. Cependant, même si ce Fanzine n'est pas gratuit, he oui... Il coûte 3 fr. Je peux vous dire qu'il ne manque pas d'intérêt. 18 pages au total. Des rubriques se rapportant au CPC, tel qu'un dossier sur les "pirates". De l'initiation au Basic, ainsi qu'à la robotique. Une rubrique sur le Monde des Fanzines, et des bidouilles. Pour vous procurer ce Fanzine téléphonez au 47.96.66.81.



## MICRO SWITCH

vient de sortir son numéro deux, j'avais déjà lu le 1 et je peux vous dire que le 2 est encore mieux. Des rubriques bien faites, des commentaires judicieux. Une présentation un peu bizarre pour ceux qui sont habitués aux fanzines fait avec une imprimante, mais l'effet de surprise passe, on s'y fait très bien. Ce fanzine est plus tourné vers les tests de logiciels, qu'il fait très bien selon moi, voir la pouille du Mois avec Chuck Yeager's. Vous trouverez une rubrique des Ancêtres, et quelques listings pas trop conciliques, mais intéressants. L'adresse est 29 rue CHAPPE. 59800-LILLE. Prix 6.00 aie.

## Les Gagnants du CONCOURS

1er prix: Dominique DEBOEVERE actuellement sur le Dragon "Baccarat", à BREST. Vive la Marine.  
2eme prix: Roger LORRAIN 23 route de Fretterans PIERRE de BRESSE 71270  
3eme prix: Il s'agit d'une lectrice qui désire garder l'anonymat. Donnez... Il n'y a pas eu une montagne de réponses. Faudra faire mieux le prochain coup. Pour cela, voir page 9, d'accord.



Les productions de Cobra Soft ont toujours été synonyme de haute qualité et Meurtre en Série est un excellent investissement que vous ne regretterez pas, parole.



Un meurtre a été commis à Sercq! Connaissant votre réputation de fin limier, on a fait appel à vous. Il est 11 heures. Dans quelques minutes vous serez sur l'île, l'affaire ne fait que commencer! A vous de jouer...



D'une finition impeccable, comme tous les jeux de chez Cobra Soft, M-e-S vous invite à résoudre une sombre histoire de meurtre. Les graphismes sont pas mal et variés. L'énigme est suffisamment complexe pour résister à votre sagacité pendant un bon moment. Les déplacements peuvent se faire à pied, en vélo, et en bateau. Vous pouvez ainsi, visiter toute l'île. De nombreux personnages vous donneront des indices indispensables. A vous de les

exploiter convenablement. Quatre fenêtres sont présentes à l'écran. La plus grande dans la partie supérieure gauche, vous montre une carte de l'île et un petit carré symbolisant votre personnage. La fenêtre de droite est chargée de vous montrer ce que voyez. Si un personnage se trouve à votre portée, il apparaîtra dans la petite fenêtre en bas à gauche, vous pourrez alors l'interroger avec la touche I. La longue fenêtre en bas de l'écran est réservée aux dialogues. Une dernière chose, l'heure tourne, à 19h tout doit être fini.

Parmi la multitude de logiciels à caractères professionnels, il y a parfois de très bonnes surprises. Masterfile III en est une, c'est incontestable!

MASTERFILE III est un logiciel de gestion de fichiers, édité par Sémaphore. Il bénéficie de particularités de conception intéressantes, ce qui lui permet de remplacer des logiciels plus performants, comme dBaseII. Il se classe donc dans la gamme des logiciels dits "professionnels". D'un coût réduit, fonctionnant sous Amstrad, il s'adresse à l'utilisateur qui ne souhaite pas acquérir un produit exagérément élaboré pour lequel le temps de formation est généralement proportionnel au degré de sophistication. A l'origine ce produit était commercialisé sur CPC 464 sous le nom de Sembase.

### Un faux multifichier.

Masterfile III offre la possibilité originale de pouvoir grouper, au sein d'un même fichier, des enregistrements entre lesquels s'opèrent des relations par l'intermédiaire d'un champ commun. Ainsi, dans le cas d'une gestion de stock, le champ contenant les coordonnées d'un grossiste ne sera stocké qu'à un seul endroit; il apparaîtra cependant systématiquement lors de l'affichage ou de l'impression de chacune des fiches

correspondant aux articles disponibles chez ce fournisseur.

Masterfile III gère la totalité des 128 K d'un 6128 ou d'un 464/664 équipé d'une extension mémoire de type DK'tronics. Le fichier de données est intégralement chargé dans la deuxième page de mémoire vive lors de chaque utilisation, ce qui limite sa taille à 64 Ko. Ce petit handicap est largement compensé par la considérable accélération des traitements, par rapport à un fichier à accès direct qui est, lui, tributaire de la lenteur du lecteur de disquettes. De plus, le fichier sur disque n'est modifié qu'à la fin d'une séance de travail, au moment de la sauvegarde, toutes manipulations en mémoire sont donc permises sans risque d'altération des données du disque. Ce qui encourage les manipulations diverses et multiples (tris, suppressions etc...) tout à fait impunément, puisque, en cas de fausse manœuvre, il suffit de recharger le fichier d'origine.

En conclusion, Masterfile III est dans la gamme de prix correspondante, le meilleur produit développé sur Amstrad. Le manuel est excellent et en français, tout comme le logiciel. D'un rapport qualité prix jamais atteint dans cette gamme de produits. Sémaphore fait fort... Très Fort!!!

Tous ceux qui possèdent une imprimante ont essayés à un moment donné d'écrire une adresse sur une enveloppe, et ils se sont certainement rendu compte que la chose n'était pas aisée. Plusieurs enveloppes ont fini dans la corbeille avant que le résultat soit satisfaisant.

La petite routine que je vous propose ce mois-ci a été conçue pour faciliter ce genre de travail. Le programme se charge en un clin d'œil. IL est hyper-simple, mais néanmoins très performant. L'impression est faite en qualité "courrier", le code postal et le nom de la ville sont imprimés en Gras Double Largeur, mais vous pourrez y apporter les modifications que vous jugerez utiles.

Mode de fonctionnement du programme: Il est fort simple. Un carré en vidéo-inverse se trouve à l'intérieur d'un cadre représentant votre enveloppe. Déplacer ce curseur à l'endroit où vous voulez commencer votre adresse en tenant compte de la marge à droite. Le programme ne vous permettra pas de dépasser le milieu de l'écran. Vous pouvez taper autant de lignes que vous voulez, mais la dernière sera automatiquement en Gras Double Largeur.

Entraînez-vous sur une feuille de papier avant, pour voir les possibilités du programme. Un dernier point, lorsque vous placez votre enveloppe dans l'imprimante, le bord supérieur de l'enveloppe doit être mis au ras du ruban. Le programme fera le calcul des lignes blanches entre le bord de l'enveloppe, et la position de votre curseur.



```
100 REM ENVELOPPE
110 REM AOUT 1987 AUBERT P.
130 MODE 2:INK 0,18:INK 1,0:PAPER
0:PEN 1:PAPER#1,1:PEN#1,0:BORDER 0
140 cua$="":cue$="":DIM adres$
(15),px(15),py(15)
150 WINDOW#0,8,71,2,24
160 WINDOW#1,1,80,1,25
170 CLS#1:CLS
180 MASK &X10101010
190 MOVE 496,370:DRAW# 48,0,1:DRAW
R 0,-60,1
200 MOVE 496,370:DRAW# 0,-60,1:DRA
WR 48,0,1
210 LOCATE#0,57,2:PRINT"5 Fr"
220 LOCATE#0,58,4:PRINT"RF"
230 REM
240 k=0:X=3:Y=6
250 LOCATE#0,x,y:PRINT cua$
260 r$="":WHILE r$="" :r$=INKEY$:WE
ND
270 IF r$=CHR$(240)AND y>YY THEN L
OCATE#0,x,y:PRINT#0,cue$:y=y-1:LOCA
TE#0,x,y:PRINT#0,cua$
280 IF r$=CHR$(241)AND y<22 THEN L
OCATE#0,x,y:PRINT#0,cue$:y=y+1:LOCA
TE#0,x,y:PRINT#0,cua$
290 IF r$=CHR$(242)AND x>3 THEN LO
CATE#0,x,y:PRINT#0,cue$:x=x-1:LOCAT
```

```
E#0,x,y:PRINT#0,cua$
300 IF r$=CHR$(243)AND x<30 THEN L
OCATE#0,x,y:PRINT#0,cue$:x=x+1:LOCA
TE#0,x,y:PRINT#0,cua$
310 IF INSTR("0123456789abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZRSTUVWXYZ-+*,./<>@#%&'&() ",r$)<0
THEN 330
320 GOTO 260
330 LOCATE#0,x,y:PRINT cue$
340 maxilen=60-x:IF yd=0 THEN yd=y
350 adres$(k)=r$:LOCATE#0,x,y:PRIN
T#0,adres$(k)+STRING$(maxilen-1," ")
360 LOCATE#0,x+1,y:LINE INPUT#0,""
,adres$:adres$(k)=adres$(k)+adres$
370 IF LEN(ADRES$(K))>MAXILEN THEN
SOUND 1,1200,25,15:LOCATE#0,X,Y:PR
INT#0,CHR$(18):GOTO 350
380 LOCATE#0,x,y:PRINT#0,CHR$(18);
ADRES$(K):PX(K)=X
390 LOCATE#1,10,25:PRINT#1," Suite
= <SPACE> Fin = <F>"
400 d$="":WHILE d$<>" "AND d$<>"F"
:d$=UPPER$(INKEY$):WEND
410 LOCATE#1,10,25:PRINT#1,CHR$(18
);
420 IF d$=" " THEN Y=Y+1:YY=Y:K=K+1
:GOTO 250
430 LOCATE#1,10,25:PRINT#1,CHR$(18
```

```
);"BRANCHEZ L'IMPRIMANTE":PRINT#8,C
HR$(27);CHR$(64);CHR$(27);"R";CHR$(
1);CHR$(27);"8";LOCATE#1,1,25:PRIN
T#8,CHR$(18)
440 PRINT#8,CHR$(27);"x";CHR$(1);
WIDTH 60
450 FOR i=1 TO yd-1:PRINT#8:NEXT
460 FOR i=0 TO k-1
470 PRINT#8,SPC(px(i));adres$(i):P
RINT#8
480 NEXT
490 PRINT#8,CHR$(27);"W";CHR$(1);S
PC(px(k)/2-1);adres$(K)
500 FOR J=1 TO 30:PRINT#8:NEXT
510 LOCATE#1,10,25:PRINT#1," MEME
ADRESSE (O/N)
520 D$="":WHILE D$="" :D$=UPPER$(IN
KEY$):IF D$<>"O" AND D$<>"N" THEN S
20 ELSE WEND
530 IF D$="O" THEN GOTO 430
540 IF D$="N" THEN RUN
```

Les espace entre les deux points et les points virgules sont là pour une meilleure lisibilité du listing. Vous n'êtes obligés de les taper.



# DOSSIER SPECIAL PAGEMAKER

**R**assurez-vous, la rubrique Soundissimo n'est pas abandonnée. Seulement voilà, d'après le courrier qui arrive à la rédaction, vous êtes suffisamment nombreux à utiliser, ou à vous intéresser à l'édition électronique pour justifier ce dossier spécial. Ceci devrait permettre aux nouveaux venus dans cette discipline de progresser rapidement, et peut-être faire de nouveaux adeptes. Le choix de PageMaker s'impose pour deux raisons évidentes, c'est le meilleur sans contestations et c'est celui que je connais le mieux. Les inconditionnels d'Oxford PAO changeront peut-être leur fusil d'épaule?

Tout d'abord un petit résumé sur l'édition électronique sur les CPC. Il n'y a pas très longtemps que cette discipline est disponible sur les machines familiales de 8 bits. Il ne faut pas espérer rivaliser avec logiciels similaires sur les PC 16 bits capables de piloter des imprimantes laser. Cependant, avec un peu de patience, un doigt de bon sens, un dé à coudre d'imagination, et une bonne raison, car on ne fait pas ce genre de travail sans objectif précis, il est possible de faire du très bon travail. Les bonnes raisons pour se lancer dans l'édition électronique sont multiples, vous pouvez faire des affiches publicitaires pour une association, imprimer les programmes de festivités de ces associations, ou un journal scolaire, ou un fanzine, ou la présentation d'un menu lors d'un mariage, ou des cartes de vœux personnalisées. Vous voyez que les motifs ne manquent pas.

Pourquoi PageMaker? Parce qu'il est le plus complet de tous. Il permet un travail soigné. Il est puissant, et s'il fallait faire une comparaison, je dirais qu'il a révolutionné la mise en page et l'édition, au même titre qu'un certain OCP ART STUDIO qui a lui aussi révolutionné le secteur du Dessin Assisté par Ordinateur. Vous savez tous qu'à l'heure actuelle, OCP est ce qui se fait de mieux en la matière. PageMaker est sans conteste son égal dans la mise en page. De plus, OCP et PageMaker s'entendent très bien, ce qui lui donne encore plus de possibilités.

Ca c'est une des raisons, mais il y en a une autre. Vous pouvez avec PM (nous utiliserons ces deux lettres pour toutes références au logiciel) récupérer un texte tapé par un logiciel de traitement de texte comme Semword ou Amslettre. Hé oui, PM a une petite faiblesse lors de la saisie d'un long texte au clavier. Vous ne pourrez pas, par exemple revenir sur la ligne supérieure, si en cours de saisie vous constatez une erreur. Il permet simplement le retour en arrière sur une même ligne, et même dans ce cas, pour corriger l'erreur, vous serez obligé d'effacer votre saisie jusqu'à l'erreur en question et retaper le texte que vous venez d'effacer. Il faut bien comprendre une chose. Le logiciel est un monument. Il ne tient d'ailleurs pas en entier dans la mémoire de votre CPC. La disquette système du logiciel vous indique lors d'un catalogue qu'il ne reste que 1 Ko de libre. Donc dans l'état actuel des choses, je vois mal où prendre la place

pour inclure un traitement de texte. Je pense au contraire que les programmeurs de PM ont opté pour la bonne solution, qui est de vous permettre la saisie de vos textes avec un vrai logiciel de traitement de texte, avec lequel vous êtes déjà familiarisé, ce qui donne encore plus de souplesse. Vous pouvez taper le texte et le triturer dans tous les sens. Les options de mise en page, de justification de mise en colonnes, de formatage, c'est le domaine de PM et il est très fort

## Une des 19 fontes disponibles



Dans le numéro 11 du journal nous verrons comment installer une copie personnalisée de PM, ainsi que les diverses fontes disponibles.

Les colonnes de ce journal sont modestes et le sujet est vaste. Traiter un sujet aussi vaste que celui-ci, ne peut se faire en un seul numéro, vous en êtes conscients j'en suis sûr. Je pense cependant que le jeu en vaut la peine. Et si vous avez des révélations, des suggestions, des commentaires, des idées, des trucs, des remarques, des critiques, des choses, des avis, des compléments d'information, des suppositions, des interrogations, des affirmations, des conclusions, à formuler, à faire, à dire, à proposer, à faire connaître, BREF écrivez-moi.

```

999 REM LECTURE D'UN FICHIER ASCII
1000 RX=0:CLS:CAT:PRINT
1010 INPUT "NOM DU FICHIER A LIRE: ",NFL$
1020 OPENIN NFL$:LINE INPUT#9,N$;NX=VAL(N$)
1030 FOR I=0 TO NX
1040 LINE INPUT#9,LECTUR$
1050 IBANKWRITE,RX,LECTUR$,I
1060 NEXT I:PRINT CHR$(7):CLOSEIN:RETURN
1099 REM ECRITURE D'UN FICHIER ASCII
2000 RX=0:CLS:ECRITS=SPACES(106)
2010 LINE INPUT "NOM DU FICHIER A Ecrire: ",NFL$
2020 OPENOUT NFL$:PRINT#9,NX
2030 FOR I=0 TO NX
2040 IBANKREAD,RX,ECRITS,I
2050 PRINT#9,ECRITS
2060 NEXT I:PRINT CHR$(7):CLOSEOUT:RETURN
3000 REM SAISIE DES FICHES
3010 CLS:PRINT "SAISIE DE LA FICHE No: ",NX
3020 FOR I=1 TO 6:LOCATE 5,(I-1)*2:PRINT RUB$(
  )MEXT
3030 RX=0
3040 LOCATE 20,4:LINE INPUT R1$
3050 IF R1$="" THEN R1$=SPACES(20):GOTO 3070
3060 R1$=LEFT$(R1$+SPACES(20),20)
3070 LOCATE 20,6:LINE INPUT R2$
3080 IF R2$="" THEN R2$=SPACES(15):GOTO 3100
3090 R2$=LEFT$(R2$+SPACES(15),15)
3100 LOCATE 20,8:LINE INPUT R3$
3110 IF R3$="" THEN R3$=SPACES(35):GOTO 3130
3120 R3$=LEFT$(R3$+SPACES(35),35)
3130 LOCATE 20,10:LINE INPUT R4$
3140 IF R4$="" THEN R4$=SPACES(5):GOTO 3160
3150 R4$=LEFT$(R4$+SPACES(5),5)
3160 LOCATE 20,12:LINE INPUT R5$
3170 IF R5$="" THEN R5$=SPACES(20):GOTO 3190
3180 R5$=LEFT$(R5$+SPACES(20),20)
3190 LOCATE 20,14:LINE INPUT R6$
3200 IF R6$="" THEN R6$=SPACES(11):GOTO 3220
3210 R6$=LEFT$(R6$+SPACES(11),11)
3220 LOCATE 5,25:PRINT "(S)uivante - (A)nnule -
  (F)in"
3230 REP$=UPPER$(INKEY$):IF REP$="" THEN
  GOTO 3230
3240 IF REP$="A" THEN GOTO 3210
3250 S1$=R1$+R2$+R3$+R4$+R5$+R6$
3260 IBANKWRITE,RX,SAISIS,NX
3270 NX=NX+1
3280 IF REP$="F" THEN RETURN
3290 GOTO 3010
  
```



Nous allons continuer notre exercice, et tout d'abord commençons par rectifier 3 petites erreurs qui s'étaient glissées dans le programme du numéro 9. Lors de la mise en page, pour gagner du temps, le programme avait été imprimé avant d'être totalement achevé, donc pas encore testé, ce qui explique ces erreurs. Rassurez-vous, le programme est entièrement terminé, et testé. Il n'y a plus d'erreur, tout du moins involontaires...(!?).

La première erreur est en ligne 100. L0X=101 est faux. La rectification est 100 L0X=106

La deuxième erreur est en ligne 140 R3\$=STRING\$(35,32) et non R3\$=STRING\$(40,32) La troisième erreur est en ligne 200 IBANKOPEN,L0X au lieu de 200 BANKOPEN,101 Voilà, les corrections sont terminées. Et puisque nous parlons de BANKOPEN, continuons: Cette instruction vous permet, sous Bankman, de définir la longueur d'un enregistrement. Dans notre prog. un enregistrement est composé par l'addition des caractères qui composent chaque rubrique (au total 106 caract.) donc IBANKOPEN,106 ou IBANKOPEN,L0X puisque L0X=106 réservera sur la mémoire des portions d'espaces de 106 octets, qui auront la taille exacte de nos fiches. Notez qu'il est possible de dépasser la longueur des enregistrements et IBANKOPEN,200 aurait fait l'affaire, mais au prix de la RAM et du kilo d'octet vaut mieux calculer juste. Autre chose encore, comme pour l'accès direct, vos enregistrements doivent ABSOLUMENT faire le même nombre d'octets que la valeur déclarée lors du IBANKOPEN. Si un de vos enregistrements venait à être plus grand, (exemple, vous déclarez 120 carac. et un des enregistrements fait 132 carac. Dans ce cas, lors de l'écriture de l'enreg. en mémoire, celui-ci viendra écrire par dessus l'enreg. suivant et je vous laisse le soins de deviner ce qui va se passer lors de la relecture). Une dernière chose encore, un IBANKOPEN est défini une fois pour toute. Pas question de le modifier après coup, alors faites bien vos calculs lors de la réservation de place.

La suite du programme comprend les sous-programmes Lecture Fichier, Ecriture Fichier et Saisie des Fiches. Les deux premières sont assez simples. La troisième est relativement simple elle aussi. Attention... Cette routine est écrite dans un but uniquement pédagogique, elle n'est pas un exemple de programmation proprement dit, il est facile de faire beaucoup mieux, en dimensionnant par exemple, une variable RT\$(6) en lieu et place de r1\$,r2\$,r3\$ etc... Mais ceci aurait compliqué la tâche des débutants.

Ligne 1020: Ouverture du fichier et lecture de la variable N\$ avec transformation de cette variable alpha en variable entière (%). NX correspond au nombre de fiches inscrites au fichier.

Ligne 1040: Lecture sur la disquette. Les fiches écrites sur le disc sont mises dans la variable Lectur\$

Ligne 1050: Ecriture en mémoire auxiliaire (64k suplem.) par l'instruction IBANKWRITE,RX,LECTUR\$,I Regardons cela

R% laissons cette variable de côté pour le moment, son utilité n'est pas flagrante dans cette routine. Elle est néanmoins indispensable pour la syntaxe de l'instruction et si vous l'oubliez, vous aurez une erreur de syntaxe. Regardons la suite. LECTUR\$ nous le savons déjà, contient la fiche qui se trouvait sur le disc. Sa longueur a été définie lors de la sauvegarde, elle aura donc la bonne longueur sauf si vous avez fait une erreur dans le module ECRITURE. Il nous reste la variable I. Cette variable, contient le rang de la fiche dans le fichier. Comme notre routine de lecture fonctionne dans une boucle, qui vous le remarquerez au passage, commence à zéro, cette variable va donc prendre les valeurs 0, puis 1,2,3,4 ainsi de suite jusqu'à atteindre la valeur de N%. La routine d'écriture qui se trouve à partir de la ligne 2000 est basée sur le même principe, mais à l'envers bien entendu, lecture en mémoire suplem. par IBANKREAD,R%,ECRIT\$,I et écriture sur disc par PRINT#9,ECRIT\$.

Voyons maintenant le module chargé de la saisie des fiches. Il commence à la ligne 3000 et se termine en 3290. Un affichage du numéro de la fiche en cours de saisie est réalisé ligne 3010. En ligne 3020 nous trouvons la boucle qui va afficher les 6 rubriques. En ligne 3030, initialisation à zéro de la variable R%. La saisie réelle commence en ligne 3040 et se termine en ligne 3210.

Ligne 3040: Demande par LINE INPUT localisé (locateur placant l'INPUT sur la ligne de la première rubrique, et à 20 espaces du bord de l'écran) le contenu de la première rubrique.

Ligne 3050: Analyse de votre entrée. Si vous répondez par <RETURN> sans rien taper, vous passerez directement à la rubrique suivante, et la variable (R1\$) devant contenir les données destinées à la rubrique, est garnie par un nombre d'espaces correspondant aux nombre de caractères réservés pour cette rubrique. Ceci a pour objet de vous permettre si vous le désirez, de laisser des rubriques vides, et dans ce cas, des caractères <espace> remplissent la variable pour respecter la structure du fichier.

Ligne 3060: R1\$=LEFT\$(R1\$+SPACE\$(20),20) demande sans doute de plus amples explications. Admettons que votre donnée se compose des caractères suivants: RUNSTRAD. Première constatation, le nombre de caractères autorisés n'est pas atteint, ni dépassé. Or pour notre fichier, il est indispensable que chaque rubrique soit de la même longueur que celle qui a été déterminée lors de la définition de notre fichier, et ce, avant toutes écritures dans les 64 Ko par bankman. Pour cela, le programme va prendre les 20 premiers caractères contenus dans la variable R1\$ avec l'instruction LEFT\$ et procéder à diverses opérations que nous allons voir en détail. Les ? font ressortir la partie concernée.

????????(R1\$+SPACE\$(20)???) ajoute 20 espaces dans R1\$

????LEFT\$(R1\$?????????,20) prendre les 20 premiers caractères dans R1\$.

R1\$=LEFT\$(R1\$?????????,20) Attribution du résultat dans la variable R1\$, il aurait été possible d'attribuer ce résultat dans une autre variable, mais pourquoi perdre de la place inutilement.

Le résultat aurait aussi été le même si au départ R1\$ avait été plus long que 20 caractères. Si au lieu de RUNSTRAD vous aviez tapé ANTICONSTITUTIONNELLEMENT, R1\$ aurait n'aurait gardé que les vingt premiers caractères.

Le procédé est exactement le même pour les 5 autres rubriques, et seul change, le chiffre déterminant la longueur de chaque rubrique.

En ligne 3220,3230,3240: Demande si vous désirez continuer, annuler, ou revenir au menu. En cas d'annulation vous retourner ligne 3010 pour recommencer la saisie. Si vous désirez continuer, le programme va mettre dans la variable SAISI\$ le contenu des variables R1\$, R2\$, R3\$, R4\$, R5\$, R6\$ et constituer ainsi une future fiche de notre fichier. Vous remarquerez au passage que la longueur de SAISI\$ est bien de 106 caractères.

Ligne 3250: Ecriture de cette fiche dans les 64 Ko par l'instruction IBANKWRITE,R%,SAISI\$,N%.

Le programme va ensuite additionner 1 à la valeur contenue dans N% et passer à la fiche suivant en revenant en 3010.

Ligne 3280: Ici s'effectue le test pour savoir si vous continuez ou si vous revenez au menu. Si vous choisissez de revenir au menu, tout se passe comme je viens de vous l'expliquer, mais vous ne repartez pas en 3010, vous revenez au menu par l'instruction RETURN qui vous fait retourner en ligne 360. Nous allons nous arrêter là pour le moment. Nous sommes bien fatigués, et nous avons le droit d'aller prendre un rafraîchissement. Merci, pour moi ça sera un Coca. Non pas de paille, un doigt de rhum si vous insistez vraiment....



*Le Poke est pour Basic comme  
un Turbo pour une automobile.  
Il améliore les performances,  
mais gare à la casse...*

Rassurez-vous les pokes qui vont suivre ne transformeront pas votre Amstrad en PC 1512 et encore moins en Amiga 2800. Néanmoins, ils vous permettront de réaliser quelques petits trucs difficilement accessibles sous Basic.

Pour récupérer un fichier que vous venez d'effacer par erreur. Dites pas non! Ça arrive... La marche à suivre est la suivante:

```
10 POKE &A701,&E5:CAT
20 INPUT "NOM.EXT",A$
30 B$="0:" + A$
40 IREN,B$,A$ 'POUR 6128
40 IREN,aB$,aA$ 'POUR 464
```

Ceci est pour ceux qui trouvent que des caractères multicolores c'est mieux que des caractères unicolores. Y a du vrai mais...

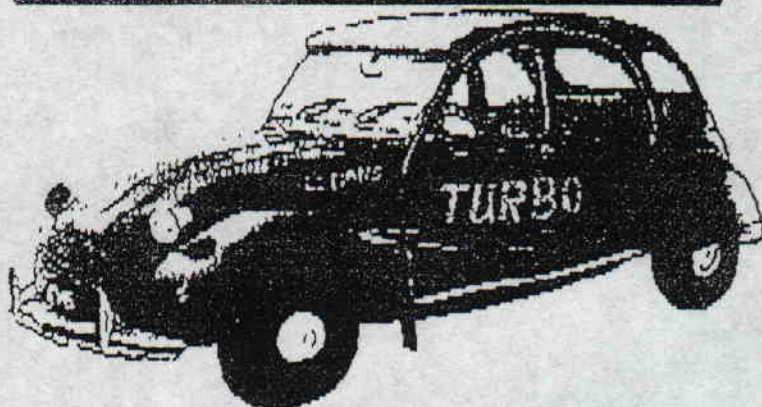
```
10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0
20 FOR I=1 TO 14:READ A
30 POKE &B72F,A
40 ?"EN AVANT LA COULEUR"
50 NEXT
60 DATA 37,44,45,60,75,105
70 DATA 107,120,135,150,151
80 DATA 165,210,211
```

Vous voulez un effet original pour présenter une superbe page écran. Procédez de la façon suivante. Mettre les inks paper et pen à zéro ainsi que le border. Charger votre page écran, et regardez comme c'est bien.

```
10 INK 0,0:INK 1,0:BORDER 0
20 MODE 2:REM OU 0, OU 1
30 LOAD"DESSIN.EXT",&C000
40 INK 0,26:INK 1,0
50 OUT &BC00,1
60 FOR I=1 TO 40
70 FOR J=1 TO 50
80 OUT &BD00,I
90 NEXT:NEXT
```

Bien que dans ce truc l'astuce n'est pas l'utilisation d'un POKE mais d'un OUT, l'effet n'en est pas moins très intéressant. "Dessin.ext" sont ici un simple exemple. Dans votre programme il faudra les remplacer par le nom et l'extension de votre dessin. Le &C000 force l'affichage dans la mémoire d'écran normale. OCP ART STUDIO par exemple, sauvegarde les écrans à l'adresse &4000. Il n'est donc pas possible de les afficher par un simple LOAD"DESSIN".

## TRUCS ET ASTUCES



Et maintenant, une petite série de CALL pour rafraîchir la mémoire de ceux qui en ont besoin. Dans la foulée, ceux qui ont égarés leur liste, prennent note une bonne fois pour toutes. Nous reviendrons aux POKES après une page de publicité, et lorsque mon café sera bu.

CALL &BB9C : inversion video.  
CALL &BB06 : attente de la frappe d'une touche.  
CALL &BB4E : re-initialise les caractères d'origine.  
CALL &BC06,&40 : sélection du 2<sup>em</sup> écran en &4000.  
CALL &BC06,&C0 : retour à l'écran normal en &C000.  
CALL &BB03 : re-initialise le pavé numérique.  
CALL &BD20 : fash.  
CALL &BC02 : revient aux couleurs système.

Voilà pour les CALLs. Il y en a d'autres, mais pas tous le même jour, d'ailleurs mon café est froid maintenant... Et j'ai plus le temps de passer une pub, aussi voyons le POKES vite fait.

POKE &AC00,1 : tapé avant toute saisie de listing ce poke retire tous les blancs non indispensables.

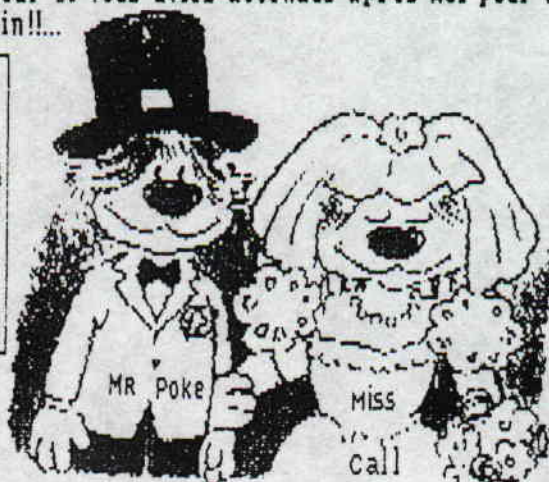
POKE &BDEE,C9 : gèle le RESET.

POKE &B632,&FF : passe en mode majuscule

POKE &B632,&00 : revient au mode minuscule

POKE &C000,&FF : inscrit un trait rouge en haut de l'écran. Pour les longues soirées d'hivers, si vous ne savez plus quoi faire de votre CPC. De la contemplation de ce trait, peut jaillir la lumière. J'ai plus de café, il me vient une bonne idée pour une pub, mais j'ai plus de place maintenant. Et il est 4 heures de matin et j'ai pas vu le temps passer. Un dernier mot avant d'aller au lit. Cette cueillette de Pokes et de Calls, nous la devons à mon ami Claude Mamoun, grâce lui soit rendue pour cela, car si vous aviez attendus après moi pour ce genre de truc, hein!...

TRUCS  
TESTES SUR  
CPC 6128  
POUR LE 464  
????????????  
MAIS NOUS  
ALLONS  
FAIRE DES  
RECHERCHES





# 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.

## BASIC et ses DATAS

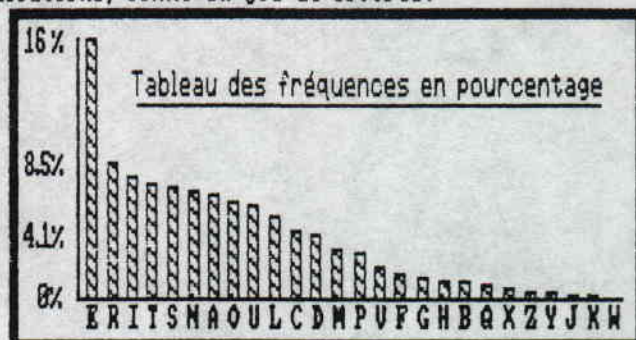
Suite et fin.

Jusqu'ici, nous avons vu comment écrire une ligne de data, ainsi que la syntaxe à utiliser. Nous savons donc que les datas sont des données, provisoirement mises de côté, en vue d'une utilisation différée. Nous allons voir maintenant comment lire ces données, et comment éviter certains pièges très ennuyeux.

Pour lire une donnée stockée sur une ligne de data, il existe une instruction qui est le READ, (du british LIRE). Nous avons vu qu'il n'était pas obligatoire d'entourer une donnée Alphanum. de guillemets. Comment Basic fait-il la différence, dans ce cas, avec une variable Numérique ?

L'instruction READ ne s'utilise pas seule. Elle est obligatoirement accompagnée d'une VARIABLE, (exp: READ T), si dans un prog. vous avez une ligne contenant par exp: (1000 DATA 1122), READ va ordonner à l'ordinateur de chercher depuis le début du programme une ligne contenant un data. S'il n'en trouve pas vous aurez alors droit au sympathique message "DATA exhausted in (No de ligne où se trouve le READ)". Traduit en Français moyen, ceci veut dire DATA épuisé en ligne etc... Mais comme dans notre exemple, en ligne 1000 nous avons un DATA suivi de la valeur 1122, le READ va donc attribuer cette valeur à la variable T et T sera donc égale à 1122. De même, si en ligne 1000 nous mettons DATA BONJOUR et que nous écrivons l'instruction READ B\$, B\$ contiendra le mot BONJOUR. Et c'est ici que le programme va faire la différence entre une donnée Numérique et Alphanumérique. Imaginez un instant, que vous écriviez READ T à la place de READ B\$, que va-t'il se passer? Le programme va essayer de mettre une valeur Alpha dans une variable Numérique et vous aurez droit au message Syntax Error in 1000. Il faut donc impérativement savoir avec exactitude ce que vous allez lire par READ, pour donner la variable correspondante. Le piège est encore plus vicieux dans le cas inverse, car READ B\$ relira sans problème une variable numérique, si celle-ci n'est pas entourée de guillemets. Exp: (1000 DATA 1815) (READ T) résultat (T=1815) et (1000 DATA 1783) (READ B\$) résultat (B\$="1783"), il est donc plus sage, si vous débutez, de mettre les guillemets autour de vos données Alpha. Nous allons voir comment garnir un tableau avec des datas.

Pour cela, nous allons taper le programme qui m'a permis de trouver le nom du journal. Ce programme utilise un tableau et des datas. Le choix du nombre de lettres mises dans ce tableau, n'est pas arbitraire. Il est le résultat d'une recherche sur un texte de 17387 caractères et le pourcentage est le suivant: E=16,87% - R=8,57% - I=7,70% - T=7,25% - S=7,04% et ainsi de suite, pour terminer avec le W qui est de 0,06%, ce qui n'est pas beaucoup. Voici un graphe plus parlant sur la fréquence de sortie de toutes les lettres de l'alphabet. Bien entendu, ceci peut servir pour bien d'autres applications, comme un jeu de lettres.



## LISTING PROGRAMME

```

10 REM CREAT-NOMS - AUBERT PATRICK
11 REM ADAPTATION CBM->CPC JANVIER 87
12 DEFINT A-Z
13 MEMORY &9FFF:AD=&9FFF:N=0:T=1738
14 DATA 279,E,149,R,134,I,126,T,122,S,117,N
15 DATA 114,A,108,O,104,U,92,L,73,C,68,D
16 DATA 55,M,52,P,32,V,24,F,19,G,16,H,16,B
17 DATA 13,Q,9,X,5,Z,5,Y,3,J,2,K,1,W
18 FOR I=1 TO 26
19 READ A,B$
20 FOR J=1 TO A
21 POKE AD+J+N,ASC(B$)
22 NEXT J:N=N+1:NEXT I:CLS
23 LINE INPUT "COMBIEN DE LETTRES: ",L$
24 L=VAL(L$):ZONE 8
25 IF L<=0 OR L>10 THEN 23
26 MT$="":FOR I=1 TO L:X=RND(1)*T+1
27 MT$=MT$+CHR$(PEEK(AD+X))
28 NEXT I:PRINT MT$,
29 IF INKEY$="" THEN 26
30 PRINT:GOTO 23

```



Faites fonctionner vos cellules grises pour comprendre et pour trouver comment la valeur 1738 a été déterminée et quelle est la fonction de la variable T dans le programme. Regardez bien les datas. Pourquoi 279,E 149,R 134,I ?

C'est tout pour ce mois-ci. Faut pas trop forcer car les vacances arrivent... Mais le mois prochain, nous reprendrons en douceur avec l'explication détaillée du prog. Bonnes Vacances

Salut les chébran, moi qui vous cause c'est pour vous dire que le journal organise un concours qui est super chouette et moi qui vous cause toujours j'vous dis ceci. Si vous qui lisez, voulez en savoir plus, tournez la page, ben oui, la page 9, ça commence bien... Mais moi qui vous cause encore, j'vous dis, hé ! Attendez j'ai pas fini ! vous tournerez la page après que moi qui vous cause j'aurai fini de vous causer d'accord. J'disais donc... mais où il est ? il a déjà tourné la page ! Bon, ben, à plus tard C'était un communicant de celui qui vous cause.



## DIVERS

Et que le meilleur gagne. Si toutefois il y en a un... Cette fois c'est pas si facile hiiiiiiii



Je suis désolée de vous dire ça mais si vous oubliez d'envoyer vos timbres je serais dans l'impossibilité de vous envoyer le journal, na!

Voilà c'était un rappel de ma chère Sylvanie, c'est elle qui s'occupe des expéditions... Moi je fais le journal et c'est suffisant comme ça !



### 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 20 pages  
TRI-MASQUES-RECHERCHE MULTICRITÈRE  
FICHIERS de 128 ko PAR FACE DE DISC  
DISQUETTE UNIQUEMENT-CPC 6128  
PRIX 180,00 fr ou 70,00 si envoi disc



### 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

Cherche livre: "LA PRATIQUE DES IMPRIMERIES" de M. ARCHAMBAULT ainsi que "OXFORD PAO" disc. A VENDRE: ZX 81 avec DOC, le tout en très bon état. PRIX 200,00 Fr. Téléphone : 68 . 63 . 59 . 69

ACH ou ECH contre Utilitaires ou Jeux : REVUES et LIVRES sur 6128  
Ecrire à Roger LORRAIN  
Route de Fretterans  
71270 - PIERRE de BRESSE

VENTS INTERFACE RS 232 C  
Absolument neuve. JAMAIS utilisée  
VENTS MAGNETO K7 COMPUTONE  
Excellent état / Cordon spécial  
Amstrad. OU ECHANGE LE TOUT  
contre : SOURIS OU SCANNER DART  
Contactez BERNAR CAPPI  
Mas Picas - Jardin St Jacques  
66000 - PERPIGNAN  
Téléphone : 68 . 34 . 56 . 91 H-B

### Petites Annonces

Si vous êtes intéressé par une  
INTERFACE RS 232 ou par un  
MODEM MERCITEL  
Contactez la rédaction

Ventes - Echanges  
SOFTS ORIGINAUX AVEC NOTICES  
JEUX, UTILITAIRES  
Contactez la rédaction

Je recherche toujours un  
CORRECTEUR ORTHOGRAPHIQUE  
Adapté au CPC 6128 et à un  
TRAITEMENT de TEXTE tournant  
sur cette foutue bécane  
Votre Prix Sera le Mien  
ALORS MAGNEZ-VOUS LE TRAIN ET  
CONTACTEZ CETTE FOUTUE REDACTION

### ! DIRECTORY 6128 !

Ne perdez plus votre temps à chercher vos programmes sur vos disquettes. Directory s'en chargera, normal, il est fait pour ça. Mettez de l'ordre dans votre logithèque. Puissant, il détecte tous types de fichiers même les SYS invisibles. Rapide, routines en assembleur. Pratique, livré avec son manuel en plus il peut stocker plus de 5000 fiches. Impression fichier complet ou par disc. En condensé ou normal. DMP 2000

Son prix, dérisoire pour un programme de cette qualité. 100,00 TTC. N'attendez plus. Passez votre commande à la rédaction

**REDACTION**  
46.67.58.89



Page 4 du numéro 9, une petite erreur c'est glissée dans le listing de Computer Disco. Ligne 38 il faut lire 38 IF Z<>1 then 34 et non: IF <>1 then 34.

Dépêchez-vous pour les Abonnements, Y en aura peut-être pas pour tous...

# DIVERS DIVERS

Hep! un abonnement  
S.U.P, m'sieur

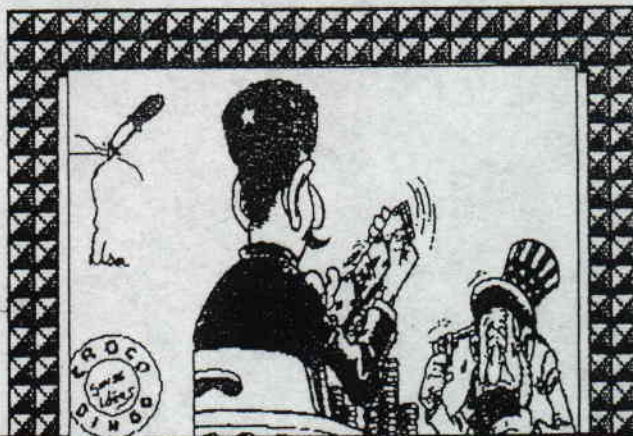


Demandez **RUNSTRAD** le SEUL, le  
le VRAI l'UNIQUE et en plus il  
est **GRATUIT...**



## SYNTAX ERROR

15 RUE COLLANGE  
92300 LEVALLOIS-PERRET  
TEL: (1) 47 . 39 . 12 . 13  
Allez-y c'est en béton  
Et c'est du FREEMWARE



## SWISS IDEES

Voici une disquette qui n'engendre pas la mélancolie. Du très bon travail, Bravo!!!  
N'hésitez pas. Si vous ne l'avez pas encore, demandez-la à CROCO DINGO  
MARTIN Olivier - FACHINETTI Stéphane  
Rue d'Escateloup - 47200 MARMANDE  
Envoyez une disquette. 1 timbre à 3,70 pour les frais postaux. Rien d'autre!  
Profitez-en pour demander le numéro 10  
Il est extra. Et ils parlent de Runstrad

Il est temps que ça se termine, je suis fatigué  
Très fatigué, Crevé quoi!  
Rendez-vous pour le No 11

