



CRAZYCROC



Le CRAZY est triste ce mois-ci. Un ami l'a quitté, nous/vous a quitté. CROC'IDYLLE ne paraîtra plus. Pour les jeunes niais que vous êtes, nous rappellerons que CRAZYCROC' et CROC'IDYLLE ont été les deux premiers fanzines sur AMSTRAD avant d'être copiés, imités, plagés par des jeunes gens sans scrupules. C'était une époque bénie où les fanzines étaient réellement FREE (GRATOS !!), où les SHAPERS ne

se prenaient pas la tête et où les gangs n'étaient pas des fouteurs de H... Au fait bonne nouvelle le CELL. G.A. part enfin au service, bon débarras. (the HELL with you Michel !)

Edito

Ce numéro est spécialement dédié à Jean Marc HENRY (of CROC'IDYLLE), à PHG et MASTER HACKER (tombe au champ d'honneur, merci au C..... GANG), ainsi qu'à A.C.C (Hello my friends !)

J.P.B. System

En reprenant le programme donné dans le précédent numéro, on peut imaginer, par exemple de désactiver toutes les ROM supérieures pour recopier un écran en mémoire centrale. On effectue ici le même effet que la routine système #D903. On note au passage que (10001110)2 = (8E)16 = (142)10. (NDLR: merci pour cette remarque pertinente mon cher J.P.B. ...)

ORG #A000

DI

LD BC, #7F8E

OUT (C), C

LD HL, #C000

LD DE, #4000

LD BC, #3FFF

LDIR

.....

interdire les interruptions
type de circuit et commut. ROM
validation
paramètres de transfert
validation de recopie
fin de programme

Un autre exemple de la manipulation de ce port est le choix des couleurs des encres. Dans ce cas, D5 doit toujours être à 0. Le cas D7 et D6 égal 0 indique au système que l'on va accéder au registre de couleur pour modifier la couleur de bordure D4 = 1 et D3D2D1D0 = indifférent ou la couleur d'une encre D4 = 0 et D3D2D1D0 = numéro de l'encre. Une fois le bon registre activé, il convient d'écrire à l'intérieur en activant la mémoire de couleur à savoir D7 = 0 D6 = 1. A ce niveau, D5 = 0 et le numéro de la couleur est stocké sur les bits D4-D0, ce numéro de couleur n'est pas la vraie couleur mais une valeur compréhensible directement par le contrôleur vidéo MC6845. Le tableau donne à la page suivante, trouvable dans les bons ouvrages de l'Amstrad, indique la correspondance entre ces deux valeurs. Nous allons maintenant donner deux exemples de changement de couleur. Dans ces deux exemples, la rapidité s'impose, c'est pourquoi le programme boucle sur lui-même et donne une impression de plantage.

HOT



Savez-vous jeunes impétueux et pèteux que le CRAZY dans sa jeunesse a été scout. Non non ne partez pas on ne va pas essayer de vous vendre le manuel des CASTORS JUNIORS ! Savez-vous que le CROC' a retrouvé l'autre jour un camarade de feu de camp.

Ce camarade qui répond au doux nom de Petit Hacker Guilleret était scandalisé par le fait que l'on ne puisse plus maintenant faire sa copie de sauvegarde autorisée par la loi (à quand un DISCO 6.0 ? SCOOP: jamais Meridien informatique ne croit plus à l'avenir du CPC Sic !). Il a donc donné à son ancien chef de patrouille quelques astuces.

APOCALYPSE: (1) copie des deux faces par fichiers ou copie rapide (.piste 39). (2) sur la face 1 déprotéger le fichier basic ERE.BAK avec rempro (odd.job) ou autres utilitaires du même type.

LOAD "ERE.BAK"

POKE #172, 1

EDIT 1

1 (on error goto 2850) origin 0:0: lif himen (42000 then call 0 else) poke &BDEE, &C9: poke &BE80, 255: troff: ink 0: border C: symbol after 32: (load "sp2ver1.bin": for n=0 to 4: call &A000: if peek(&A07F) = 0 or peek(&BE85) = 87 then) load "police#1": goto 30

Tout ce qui est entre [] est à supprimer.

POKE #172, 0

SAVE "ERE.BAK"

L'ILE: (1) voir APOCALYPSE (2) sur la face 1 déprotéger le fichier basic L'ILE ...

LOAD "L'ILE"

POKE #171, 0: POKE #172, 2

EDIT 540

540 load "LOLO.SCR", 20000: load "DIGIT.BIN": poke #163, &63: poke &BE30, &C9

Tout ce qui est entre [] est à rajouter.

SAVE L'ILE.

T.B. Crackers

NAVY MOVES: partie 1 vies 28/15/3D/32/C8 et remplacer 3D par 00. partie 2 vies 28/2A/3D/32/BC et remplacer 3D par 00. partie 2 bombes 3A/64/4D/D6/D3 remplacer D6 par 00. PRO BMX SIMULATOR: temps (normal) 3A/B8/5C/3C/B9 remplacer 3C par 00. (expert) 3A/B7/5C/3C/B9 remplacer 3C par 00. CHICAGO 30: vies 3A/CB/48/3D/A7 remplacer 3D par 00. NDLR: il est 4 h 20 du mat', marre ... au lit ...



EXODRET

Certaines astuces de programmation peuvent simplifier vos programmes, accélérant donc leur exécution, et les rendant plus compréhensibles. Par exemple, il ne faut jamais faire:

```
LD A, 1
CALL #BCOE
RET
```

mais plutôt:

```
LD A, 1
JP #BCOE
```

C'est l'erreur (de débutant !) que l'on retrouve le plus souvent, car à la fin de chaque routine système, se trouve un RET. Il est donc inutile de le mettre deux fois !!

Nous allons en profiter pour nous pencher sur la notion de temps: le Z80 tourne à 4 megahertz, ce qui signifie qu'il envoie 4 millions d'informations par seconde. La période (notée T), est donc de 1/4 de millionième de seconde. Pour les instructions assembleurs, elles ont chacune leur durée d'exécution.

Par exemple, RET dure 10T, soit: 2,5 millionième de seconde. Certains diront que 10T c'est négligeable, mais si une routine est répétée un très grand nombre de fois, dans une boucle par exemple, ce genre de petits détails peuvent très bien faire la différence, surtout du point de vue animation graphique ! De plus, la routine précédente nous fait gagner un octet. Quelques références: CALL nn (17T), DI (4T), JP nn (10T), LD registre, n (7T).

Voici d'autres astuces:

- . OR A (#B7): met le flag C à 0, sans modifier le contenu de A.
- . XOR A (#AF): équivaut à mettre A et les flags à 0.
- . LD DE, BC n'existe pas: faire alors PUSH DE (#D5) et POP BC (#C1).
- . diviser B par 2: SRL BC (#CB-#30): rotation de tous les bits de une case vers la droite (divise donc un nombre binaire par 2), le bit de droite passant dans le flag C, et celui de gauche mis à 0.
- . multiplier B par 2: SLA B (#CB-#20): idem SRL B, mais rotation à gauche.



Petit Hanky Guillot est devenu insatiable. La joie de retrouver son ancien camarade lui faisait oublier toute retenue. Il ne passa sa

pipe à "herbe qui rend nigaud" et assis près du feu de camp (ah quel joie de se retrouver entre hommes!), je l'écoutai parler.

A320: procéder comme pour Apocalypse, puis sur la face 1 déprotéger le fichier basic A320.

```
LOAD "A320"
POKE 372, 1
EDIT 1
```

```
1 MEMORY 25995: LOAD "A320.bin", 27000: IPOKE &85AC, &C9: CALL
27000: LOAD "A321.bin", 27000: IPOKE &7804, &C9: CALL 27000: LOAD
"VOLAVION.bin", 26000: CALL 26000: POKE 997, 1: LOAD "A321.bin",
27000: IPOKE &7804, &C9: CALL 27000: LOAD "A322.bin", 28000:
IPOKE &936E, &C9: CALL 28000
```

Tout ce qui est en rouge est à rajouter.

SAVE "A320."

JPB System

On peut imaginer une boucle de temporisation entre deux changements de couleur pour ainsi faire clignoter soit la bordure, soit l'écran.

Le premier fixe la couleur de la bordure à 9. C'est l'équivalent de BORDER 9 sous Basic 1.0 !

```
ORG #8000
BOUCLE LD B, #7F ;type de circuit
LD C, #10 ;10(16) = (00010000)2 donc D4=1
OUT (C), C ;validation
LD A, #16 ;#16 correspond à la couleur 9
SET 6, A
OUT (C), A ;border 9 valide
JR BOUCLE
```

Le second exemple fixe la couleur de l'encre à 26. C'est l'équivalent de ink 2,26 sous Basic 1.0 !

```
ORG #8000
BOUCLE LD B, #7F ;type de circuit
LD C, #02 ;10(16) = (00000010)2 donc D4=0
OUT (C), C ;validation
LD A, #0B ;#0B correspond à la couleur 26
SET 6, A
OUT (C), A
JR BOUCLE
```

On donne maintenant le tableau indiquant les valeurs des encres correspondantes.

Numero de la couleur souhaitée	Valeur à indiquer sur les 5 bits D4 - D0		
	Dec.	Hexa.	Bin.
0	20	14	10100
1	04	04	00100
2	21	15	10101
3	28	1C	11100
4	24	18	11000
5	29	1D	11101
6	12	0C	01100
7	05	05	00101
8	13	0D	01101
9	22	16	10110
10	06	06	00110
11	23	17	10111
12	30	1E	11110
13	00	00	00000
14	31	1F	11111
	14	0E	01110
	07	07	00111
	15	0F	01111
	18	12	10010
	02	02	00010
	19	13	10011
	26	1A	11010
	25	19	11011
	27	1B	11011
24	10	0A	01010
25	03	03	00011
26	11	0B	01011



Lisez Croconews !