

## BIG FLASHER

Bienvenue chez BIG FLASHER !

Ces instructions ont été composées sur IBM AT avec le traitement de texte QUILL/XCHANGE de chez Psion, et imprimées avec une imprimante EPSON EX1000. Chaque exemplaire de ce manuel est imprimé individuellement, aucun exemplaire ne se présente sous la forme de photocopie.

**Au lieu de faire joujou à tort et à travers avec la disquette originale, il est impératif de faire immédiatement une copie de sauvegarde et d'archiver l'original. Il est aussi recommandé de lire tout le manuel!**

La disquette BIG FLASHER n'est pas protégée.

Nous n'allons tout de même pas irriter notre aimable clientèle ni enrichir les bradeurs d'utilitaires de piratage en introduisant des protections ridicules sur nos progiciels! M'enfin!...

Les 2 faces de la disquette sont enregistrées et remplies d'utilitaires inédits en Français. Deux-ci vous permettront -espérons-le!- de créer des chefs-d'oeuvre et d'effectuer des manipulations intéressantes! Toutes les opérations sont extrêmement simples et expliquées en détail.

Pardonnez-nous si vous trouvez ce manuel trop long pour votre goût personnel. Nous avons essayé de couvrir tous les aspects et éventualités. Nous recevons (trop) régulièrement des lettres et coups de téléphone nous demandant la manière de procéder pour effacer un fichier, pour passer d'un User à un autre, pour lister/éditer un programme Basic, etc... Pour éviter l'encombrement de notre standard téléphonique et par pitié pour la corbeille à papiers, les détails de manipulations sont expliqués. S'ils ne figurent pas parmi ces instructions, référez-vous au manuel accompagnant votre CPC.

Tout d'abord faites une ou plusieurs copies des 2 faces de votre disquette BIG FLASHER, vous pourrez alors déposer l'original dans votre coffre-fort. Note: nous vérifions que les languettes de protection de chaque disquette soient poussées de telle sorte qu'il soit IMPOSSIBLE de saboter la disquette originale "par erreur". NE TRAVAILLEZ JAMAIS DIRECTEMENT SUR L'ORIGINAL ET NE TRIPOTEZ PAS LA LANGUETTE DE PROTECTION DE L'ORIGINAL! Une autre note: La disquette BIG FLASHER contient plusieurs utilitaires de formatage.... Nous n'avons plus pitié des impatients qui formatent un original "par erreur".

Comment faire des copies de l'original?

Facile, nous avons inclus un copieur de disquettes... Introduire l'original avec face B vers le haut. Taper:

RUN"DISC

Si vous savez lire, il vous sera facile de continuer tout seul. Si vous ne savez pas lire, vous tenez probablement ce manuel à l'envers et vous avez acheté une disquette qui ne vous servira à rien.

Avec 1992 qui approche à grands pas (à pas de souris si l'on parle du Tunnel sous la Manche), il faut se mettre à polyglotter. Pour répondre OUI aux questions qui vous seront posées sur les 2 faces de BIG FLASHER, vous

devrez taper "Y" ou déplacer le curseur vers le Y le plus proche. Pour répondre NON, il suffit de taper/choisir "N".

Si vous avez tapé les bons chiffres et les bonnes lettres (comme dirait Armand Jammot), vous avez effectué une copie intégrale de la disquette BIG FLASHER. N'oubliez pas de copier les DEUX faces.

Ca va jusqu'ici? Si vous n'y comprenez rien, lisez Mickey-Magazine et reprenez le travail informatique quand vous serez grand!

Etape suivante: Disquette originale dans coffre-fort, coffre-fort dans caisse de plomb, caisse de plomb enterrée dans jardin, jardin recouvert de couche de béton (armé) de 38 centimètres. Très bien, votre original est maintenant à l'abri des mites et des catastrophes nucléaires.

\$

## FACE A de la disquette

C'est la face où se trouve le FLASH BASIC

Qu'est-ce que le FLASH BASIC? ---> C'est un programme utilitaire qui ajoute des tas et des tas de nouvelles commandes au langage BASIC de votre ordinateur AMSTRAD CPC. En Angleterre, on appelle ces commandes des "Resident System Extensions" (en France aussi, ça épate les copains). On les abrège en disant: "RSX".

Note: lorsque nous allons parler de la touche RETURN --> dans le cas d'un CPC 464 et 664, il convient de comprendre que nous parlons de la large touche ENTER. Compris?

Re-Note: toute commande FLASH BASIC doit être précédée du signe ! que vous obtiendrez en appuyant simultanément sur SHIFT et @. Nous avons souvent omis cette barre verticale tout au long du manuel. Souvenez-vous de la taper à chaque fois, sinon ça ne marchera pas!

Pour vous le rappeler, nous l'imprimons quelques fois:

```
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
```

Ce qui devrait combler les omissions du manuel...

### CHARGEMENT

Taper RUN"MENU  
Choisir FB

Vous choisissez FB en déplaçant la petite tête toute marrante de haut en bas et vice versa avec les curseurs, avec une manette de jeu ou avec une souris compatible AMX. Positionnez devant le fichier FB, puis tapez R ou faites FEU ou CLIC suivant l'engin dont vous disposez!

Le LOADER FLASH BASIC se charge et vous pose des questions:

Moniteur couleur (Y/N)? Si vous ne savez pas répondre à celle-ci allez au fond de la classe et lisez Mickey Magazine.

On reloge (Y/N)? Ca devient compliqué!

Cette question est omise si la valeur de HIMEM est trop basse. Si vous utilisez un 6128 sans autre programme en mémoire, répondez N, sinon tapez Y

Si vous avez tapé Y -->

On reloge au plus haut (Y/N)? Tapez Y et FLASH BASIC sera chargé et reloge en-dessous de HIMEM. Tout programme au-dessus de HIMEM ne sera pas chatouillé! Tapez N et CPC vous demande "Je reloge a?" Vous tapez alors l'adresse en décimal à laquelle vous voulez charger FLASH BASIC.

FLASH BASIC se charge....

Le message de copyright s'affiche, avec la version et la valeur de HIMEM. Si le mot HIMEM semble être du Mandchourien de l'époque Parallélépipédique, allez renifler la table des matières du manuel de votre CPC.

Une fois FLASH BASIC chargé, le réglage par défaut est le suivant:

BASE,1 P.CDUMPTAB,0 P.OFF P.EN P.LF,1 P.FILE,0 M.ASC,1  
Comme vous avez déjà lu tout le manuel avant de charger FLASH BASIC, vous n'aurez aucune peine à comprendre les 7 commandes ci-dessus!

## 2- Touches de fonction

Au chargement de FLASH BASIC, les touches de fonction du pavé numérique seront redéfinies avec les valeurs suivantes:

7 VAR	8 FIND,	9 FIND.STR,
4 FIND.KEY,		
1 HEADER	2 INFO	3 KEYS,0
0 HELP		. M.EDIT,

En outre, CTRL/ENTER donne RUN"DISC (pratique...)

Les commandes suivies d'une virgule attendrons que vous tapiez leurs paramètres. N'oubliez pas de taper les "" lorsque vous faites des recherches alphanumériques!

Les autres commandes s'exécutent immédiatement.

## 3- Syntaxe des commandes

Toute commande FLASH BASIC **doit** être précédée de la barre verticale |. Quand une commande requiert l'adresse d'une variable (préfixée d'un @), la variable doit être définie avant d'utiliser la commande. Par exemple:  
a%=0 a\$=space\$(16)

Le signe de pourcentage % signifie que la variable est un type entier.

### 3a- Messages d'erreurs

Si le nombre de paramètres est incorrect:

FB: Mauvais nombre de p/mètres

Si le paramètre est incorrect:

FB: Valeur(s) p/mètre invalide

Note: La valeur des paramètres n'est pas toujours vérifiée. Efforcez-vous de taper des valeurs qui respectent le bon sens et les limitations de votre ordinateur!

### 3b- Touches spéciales

List 1 HELP, KEYS, M.LIST, et M.SEARCH

List 2 M.EDIT, D.EDIT, POSTER, et P.CDUMP

Touche Q Appuyez sur Q pour quitter toute commande de la liste 1 ou 2

Touche Z Appuyez sur Z pour faire une PAUSE lors d'une commande de la liste 1

Touche A Pour reprise après une PAUSE

Toutes les commandes sauf D.EDIT peuvent s'utiliser en tout mode d'écran.

#### 4- DESCRIPTION DES COMMANDES

Les signes [ ] indiquent qu'un paramètre est facultatif.  
Un paramètre facultatif peut avoir une valeur par défaut.

##### 4-1 AIDE

**HELP** liste toutes les commandes FLASH BASIC (Z,A,Q valides)  
**VERSION** donne la date de la version

##### 4-2 INFORMATION

**VAR** liste les arrays (tableaux) et variables contenues dans un programme BASIC.

Les arrays et variables listées sont les chaînes, les types entiers (integer), les types simple précision (real) et les non-types. Les chaînes sont suivies d'un \$, les entiers d'un %, les simples d'un ! Les non-type n'auront ni \$ ni % ni ! et BASIC les interprète comme des simple précision à moins que que la commande DEFINT, DEFSTR ou DEFREAL ne soit utilisée.

Lorsque vous tapez VAR, la liste des ARRAYS (tableaux) et celle des variables s'affichent. Chaque liste affiche les 4 types: INT pour integer (type entier), STR pour une string (chaîne), REAL pour un simple et NO TYPE pour un non-type.

**FIND.KEY,n[,n]** liste tous les n° de lignes où se trouve l'instruction ou commande représentée par la valeur (n) du "Token". Voir plus loin pour la liste complète des tokens.  
Par exemple, FIND.KEY,192 ou FIND.KEY,197 affichera la liste de tous les n° de lignes où se trouvent des remarques.

**FIND.STR,@a\$** liste les n° de lignes où une chaîne (a\$) se trouve. La chaîne, si trouvée, sera entre "" ou dans une ligne de REM.  
Les possesseurs de CPC 6128 n'ont pas à définir une variable BASIC avant d'utiliser la commande. Par exemple: FIND.STR,"Amstradivore"

**FIND,@a\$** liste les n° de lignes où se trouve une array ou chaîne (a\$) par exemple:

```
a$="age%":!FIND,@a$  
a$="nom$":!FIND,@a$  
a$="largeur!":!FIND,@a$  
a$="abc":!FIND,@a$  
a$="table%(":!FIND,@a$
```

Lors d'une recherche d'array (tableau), le dernier caractère doit être une parenthèse de gauche (silence, les syndicalistes!); la parenthèse peut être ronde ou carrée.

Possesseurs de CPC 6128: pas la peine de définir les variables avant de taper la commande! Par exemple, le premier exemple ci-dessus prendra la forme suivante: !FIND,"age%"

**INFO** Affiche détails concernant un programme BASIC en mémoire  
HIMEM - Mémoire disponible - Taille du programme - Dimension variable

##### 4-3 COMMANDES CONCERNANT LA MEMOIRE

**M.EDIT,départ[,drapeau]** (valeur par défaut=0)  
Puissant éditeur de mémoire permettant de modifier toute portion de

mémoire.

drapeau (flag)=0: la RAM est affichée

drapeau=1: la ROM est affichée

Le contenu de la mémoire est affiché sur tout l'écran. Vous pouvez éditer toute location RAM en tapant une autre valeur.

Les curseurs passent d'un octet à un autre

SHIFT/curseur haut = Déplacement d'un écran vers le haut

SHIFT/curseur bas = - - - - - bas

TAB = passe de l'affichage HEX à l'affichage ASCII

Q = quitte le mode édition

Lorsque vous éditez en Hexadécimal, DEUX caractères doivent être tapés. Par exemple "F" se tape "0F"

**M.LIST,départ,fin[,drapeau]** Valeur par défaut=0

Fait un listing d'une partie de mémoire que vous aurez choisie.

drapeau (flag)=0: la RAM est listée

drapeau=1: la ROM est listée

Le contenu de chaque location de mémoire est listé en hexadécimal et en ASCII. Les caractères de contrôle et ceux ayant une valeur ASCII supérieure ou égale à 127 sont remplacés par un point. Ceci permet d'identifier facilement le texte.

Les touches Z,A,Q, sont valides.

**M.SEARCH,départ,fin,@a\$**

Recherche une chaîne donnée (a\$) dans une partie de mémoire. Les jokers sont permis. Pour cela utilisez les points d'interrogation; par exemple, A?B?C peut trouver AZBSC, AQBZC, AUBPC, etc...

Les touches Z,A,Q, sont valides.

**M.ASC,n** (n=0 ou 1)

Cette commande intervient auprès des opérations de M.SEARCH et M.LIST si n=0 les données affichées par M.SEARCH et M.LIST n'offriront pas de listing ASCII.

n=1 invalide M.ASC,0

**M.FILL,début,longueur,valeur**

Initialise un bloc de mémoire avec une valeur donnée entre 0 et 255

Pour les doués.... block:start to start+length-1

**M.MOVE,source,longueur,destination**

Déplace une portion de mémoire

**M.TEST,début,longueur,valeur,@flag%**

Teste une portion de mémoire et vérifie qu'elle soit remplie avec le même octet. Le chiffre retourné en flag (drapeau) sera 0 ou 1.

Un 0 (zéro) confirmera que le block est bien rempli avec le même octet. Par exemple: flag%=0: !M.TEST,&1000,&50,&AB,@flag%:PRINT flag%

affichera 0 si la mémoire de &1000 à &104F contient &AB

**M.LOAD,adresse,longueur**

Charge un bloc de mémoire à partir d'une CASSETTE..

Pour les doués... address to address+length-1

### M.SAVE, adresse, longueur

Sauvegarde un bloc de mémoire sur une CASSETTE.

(address to address+length-1)

Le bloc est sauvegardé sans en-tête. Cette commande est évidemment pratique pour sauvegarder le contenu d'un écran! ... !M.SAVE,&C000,&4000

### 4-4 COMMANDES DISC et CASSETTE

Lecteur: 0=lecteur A

1=lecteur B

Format: 193 (&C1)=data

65 (&41)=system

1 (&1)=IBM

Piste: 0-39

Secteur: 1-9

ou 1-8 si format=1 (IBM)

Le terme "espace de travail" se rapporte à la partie de mémoire utilisée pour stocker le contenu d'un secteur. L'espace de travail doit avoir une longueur minimale de 512 octets. L'espace de travail est alloué en utilisant la commande BASIC "MEMORY".

### D.FORMAT, lecteur, format

Formate une disquette en CP/M, data ou IBM

Par exemple, !D.FORMAT,1,&41 formatera le lecteur B en format system.

**ATTENTION!** Il n'y a pas de message pour confirmer, le formatage commence immédiatement!.. Assurez-vous bien de ne pas "formater" une disquette irremplaçable! Les habituelles demandes "Par votre faute j'ai formaté une disquette valant au moins 300000000 Francs, j'exige une indemnité" iront (comme d'habitude) directement dans l'incinérateur!

### D.INIT, lecteur, @format%

Trouve le format d'une disquette. La variable BASIC "format" permet de stocker le numéro du format.

### D.READ, lecteur, piste, secteur, format, espace de travail

Lit un secteur et l'emmagasine dans l'espace de travail en mémoire (on dit aussi workspace, ça impressionne les amis et ça veut dire la même chose)

### D.WRITE, lecteur, piste, secteur, format, espace de travail

Ecrit le contenu de l'espace de travail sur un secteur donné d'une disquette. Pratique pour les manipulations délicates, mais ATTENTION! Il n'y pas de message pour confirmer.

### D.EDIT, espace de travail

Edite l'espace de travail (workspace). Voir la commande M.EDIT pour l'utilisation de l'éditeur de mémoire. D.EDIT fonctionne de la même façon que M.EDIT avec la seule différence que vous êtes limité à 512 octets et vous ne pouvez pas vous servir de SHIFT/COURSEUR haut/bas.

L'écran doit être en mode 2 pour utiliser D.EDIT

Presser Q pour quitter

### HEADER

Lit l'en-tête des programmes K7.

Les informations concernant le premier bloc de chaque fichier sont affichées

de la manière suivante:

Titre du fichier

Type de fichier

Adresse de chargement

Longueur du fichier

Adresse d'exécution (si le type est "MC")

La protection. Un \* est affiché si le fichier est protégé d'une manière ou d'une autre

ESC pour quitter

#### BAUD,n

Une extension de la commande BASIC "SPEED WRITE"

n=0	1000 Baud	n=1	1500 Baud	n=2	2000 Baud
n=3	2500 Baud	n=4	3000 Baud	n=5	3500 Baud
n=6	4000 Baud				

Note: avec des vitesses supérieures à 2000 Baud, utiliser des cassettes de très bonne qualité.

#### DEPRO,@fichier\$

Charge un programme BASIC protégé et permet de le lister. Cette commande peut être utilisée avec K7 ou disquette.

Taper NEW avant de commencer.

Cette commande déprotégera l'option "p" du BASIC "SAVE"

Par exemple:

a\$="fichierabc":!DEPRO,@a\$

ou ...!DEPRO,"fichierabc" (avec un CPC 6128)

### 4-5 LES COMMANDES D'ECRANS ROULANTS/DEROULANTS

La syntaxe de ces commandes est: !S.ab,n

a: L pour gauche R pour droite D pour bas U pour haut

b: R pour rouler/dérouler (lorsque a=L ou R)

n: spécifie le nombre d'emplacements de caractères pour rouler/dérouler

si a= D ou U => n lignes

si a=L ou R

En mode 1: n emplacements de caractères

En mode 0: 0,5\*n emplacements de caractères

En mode 2: 2\*n emplacements de caractères

#### S.L,n

Roule l'écran vers la gauche

#### S.R,n

Roule l'écran vers la droite

#### S.LR,n

Similaire à S.L mais tout ce qui disparaît à gauche revient par la droite.

#### S.RR,n

Similaire à S.R mais tout ce qui disparaît à droite revient par la gauche

#### S.U,n[,x1,x2,y1,y2]

Si 1 paramètre est donné, l'écran déroule vers le haut.

Si 5 paramètres sont donnés:

Seule une section de l'écran déroule!

Elle est délimitée par les 4 paramètres suivant n

Par exemple, !S.U,25,1,40,1,25 fera dérouler la partie gauche de l'écran de 25 lignes, libérant ainsi cette section de l'écran.

**S.D,n1,x1,x2,y1,y2]**

Similaire à S.U sauf que l'écran déroule vers le bas

#### 4-6 LES COMMANDES DE L'IMPRIMANTE

##### **POSTER**

Produit une copie d'écran graphique avec 27 nuances!

La copie d'écran prend 8 (HUIT) pages sur papier continu!

Il est impératif de bien positionner la tête de l'imprimante tout en haut de la page avant de commencer. INVALIDER le mode page à page le cas échéant. Presser Q pour quitter.

**POSTER.GET,@a\$** (longueur de la chaîne=27 caractères)

par exemple: a\$=space\$(27):!poster.get,@a\$:print a\$

Prend les valeurs actuelles des 27 nuances. Le premier caractère de la chaîne représente le caractère imprimé pour la couleur noire. Le dernier caractère représente le blanc.

**POSTER.SET,a\$** (longueur de la chaîne=27 caractères)

Change les nuances utilisées par la commande POSTER

##### **P.ON**

Les caractères envoyés sur l'écran le sont aussi vers l'imprimante. Attention, cela inclut tous les caractères!!!! Par exemple CHR\$(10) videra l'écran ET enverra une nouvelle feuille sur l'imprimante!

##### **P.OFF**

Annule P.ON

##### **P.FILE,n**

(n=0 ou 1)

n=1 Envoie ce qui doit être imprimé vers un fichier au lieu de l'imprimante. Par exemple:

```
!P.FILE,1:OPENOUT "demo":PRINT #8,"Hello,hello":CLOSEOUT:!P.FILE,0
```

n=0 Invalide P.FILE,1

##### **P.DI**

Empêche les caractères d'aller vers l'imprimante

##### **P.EN**

Invalide P.DI

##### **P.LF,n**

(n=0 ou 1)

n=1 Envoie des retours de chariot

n=0 Empêche les retours de chariot. Pratique lorsqu'une imprimante vicieuse s'acharne à sauter deux lignes à la fois!

### **P.CDUMP**

Copie d'écran (caractères) ultra-rapide. Presser Q pour quitter

### **P.CDUMPTAB,n**

(n=0 ou 1)

n=1 Une fois qu'un !P.CDUMPTAB,1 a été utilisé, il suffit de presser sur la touche TAB (ou en invoquant le caractère TAB dans un programme!) pour une obtenir une copie d'écran P.CDUMP

n=0 Invalide P.CDUMPTAB,1

### **P.SEND,p1,.....,pn**

Envoie une chaîne de codes ASCII vers l'imprimante. Par exemple:

!P.SEND,27,69 ou !P.SEND,&1B,&45 ou !P.SEND,27,ASC("E") forcera une imprimante compatible EPSON à imprimer en caractères gras.

## 4-7 COMMANDES DIVERSES

### **BASE,n**

(n=0 ou 1)

Change la base de decimal / hexadecimal

n=0 pour hexadecimal

n=1 pour decimal

L'affichage de INFO, KEYS et HEADER sera affecté. Un signe & précède les nombres hexadécimaux.

### **BIG,@a\$**

Affiche les caractères de la chaîne en DOUBLE HAUTEUR.

Note: les caractères 254 et 255 sont redéfinis.

### **BORDER**

Change la couleur de la bordure avec les curseurs haut/bas. COPY pour choix  
Manette de jeu ou SOURIS peuvent être utilisées. FEU (ou clic) pour choix

### **INK,n**

(n=0 à 15)

Opération comme BORDER.

### **BOX, largeur, hauteur**

Dessine une fenêtre. Le curseur graphique commence en bas à gauche.

### **CLEARIN**

Vide le tampon input

### **CONVERT,&n**

Affiche la valeur décimale d'un nombre hexadécimal. Par exemple:

CONVERT,&4444 donne 17476

### **COPYCHR,@a\$**

Lit les caractères de l'écran. Le nombre de caractères lus = longueur de  
Les caractères sont lus à partir de la position actuelle du curseur.

### **COLOUR**

Restore les couleurs de l'écran de la façon suivante:

Paper= Blanc

Pen= Noir

Border= Cyan

**DEEK,n,@a%**

Double octet PEEK.

n=location en mémoire

a%=variable BASIC tenant la valeur

**DOKE,n,m**

Double octet POKE

n=location en mémoire

m=valeur

**GREEN**

Restore les couleurs de l'écran de la façon suivante:

Paper=Noir

Pen=Blanc

Border=Noir

**G.PAPER,n**

Couleur graphique d'arrière-plan. n=couleur requise

**G.PEN,n**

Couleur PEN graphique. n=couleur requise

**LINE,x1,y1,x2,y2**

Trace une ligne de x1,y1 à x2,y2

**MACHINE,@a%**

Trouve quel DPD est utilisé. 0=464 1=664 2=6128. Par exemple:

a%=0:IMACHINE,@a%:PRINT a%

**PAUSE,n**

(n=1 à 255)

Effectue une pause dont la longueur dépend du nombre. Le temps de pause est (approximativement!) = n\*0,5 secondes

**POS,@x%,y%**

Trouve la position actuelle du curseur. Par exemple:

10 locate 3,5:x%=0:y%=0:lpos,@x%,@y%:print x%,y%

**S.SEND,p1,....,pn**

Envoie une chaîne de codes ASCII sur l'écran. Par exemple:

16.SEND,12,65 videra l'écran et affichera A

**SLEEP**

Fera attendre jusqu'à ce qu'une touche soit pressée.

**SORT,@a\$(x1),x2**

Trie un tableau à simple chaîne.

x1= Pointeur vers le premier élément de la liste

x2= Nombre d'éléments à trier

**SCR.PUT,store,@length%**

Produit une copie compactée/compressée de l'écran.

store= adresse de départ d'un bloc de mémoire. La mémoire DOIT être

réservée au moyen de la commande BASIC "MEMORY"

length= variable utilisée pour emmagasiner la longueur de l'écran

compacté.

Jetez un coup d'oeil aux démos SCRCOMP.BAS et SCRCDIC.BAS.

### SCR.GET,store

Affiche un écran compacté. Voir ci-dessus

### MENU,@a\$,max%,@p%

Cette commande est utilisée pour sélection dans un menu.

menu= affichage des options disponibles. Permet de choisir une option.

Les touches sont:

Curseur/joystick/souris haut-bas ==> déplace le curseur du menu

COPY/FEU/CLIC ==> choisit l'option

a\$= curseur du menu (simple caractère)

max%= nombre d'options

p%= emmagasine l'option après sélection

Par exemple:

```
10 mode 1:print:print tab (15) "MENU EXEMPLE"
20 locate 1,5
30 for i% to 10:print tab(15) "option"i%:next
40 locate 13,5
50 a$=chr$(224):p%=0:menu,@a$,10,@p%
60 locate 1,20:print p%:end
```

### KEYS,n

(n=0 ou 1)

Liste les valeurs des touches de fonction. 32 fonctions seront listées. Une fois le listing effectué, la programmation de chaque touche peut être effectuée en utilisant la méthode normale d'édition de touches (en utilisant la touche COPY par exemple).

n=0 listing de touches 128 à 159

n=1 listing de touches 0 à 31

Les touches Z,A,Q peuvent être utilisées.

### INPUT,flag,@a\$

Procédure d'entrée (input routine).

Flag... les francophiles diront "drapeau"

flag=0 Four numérique, c'est-à-dire en utilisant uniquement les touches 0-9 avec virgule décimale permise.

flag=1 Four alphanumérique, c'est-à-dire en utilisant lettres et chiffres du clavier. Les caractères de contrôle ne sont pas reconnus.

La chaîne variable BASIC (a\$) doit être instaurée à la longueur de l'entrée requise. (Les Anglais disent "set" au lieu de "instaurer"). Par exemple:

```
noms$=SPACE$(20):input,1,@nom$
```

Une valeur de défaut peut être donnée à la chaîne, ce qui permet de presser RETURN au lieu d'avoir à taper une valeur. Par exemple:

```
10 mode 2:print "Etes-vous certain (Y/N) ? ";
```

```
20 a$="Y":input,1,@a$
```

```
30 a$=upper$(a$):if a$<>"Y" and a$<>"N" then 20
```

```
40 end
```

La commande INPUT conserve la position actuelle du curseur.

Les contrôles:

CLR

DEL

Efface le caractère situé sous le curseur

-- --- -- avant ---

RETURN	Pour finir. Ignoré si aucun caractère n'est entré
CTRL/curseur droit	Envoie le curseur à la fin de la fenêtre d'entrée
CTRL/curseur gauche	Envoie le curseur au début de la fenêtre d'entrée
CTRL/C	Vide la fenêtre d'entrée
CTRL / TAB	Intercalaire (par défaut) / superpose
CURSEUR droit	Déplace curseur vers la droite
CURSEUR gauche	-- -- --- gauche

La longueur maximale de l'entrée est:

18 caractères en mode 0			
38	--	--	1
78	--	--	2

Les longueurs maximales ne sont effectives que si le curseur est au début de la ligne avant la commande INPUT. Le début et la fin de la fenêtre d'entrée doivent être sur la même ligne. Le programme ne le vérifie pas au passage, de même qu'il ne vérifie pas la longueur de la chaîne.

#### CALL

CALL,mc%,@raf%,@rbc%,@rde%,@rhl%,@ra%,@rf%,@rb%,@rc%,@rd%,@re%,@rh%,@rl%,flag%

Appelle une procédure en langage machine. Les registres peuvent être activés et examinés. Cette commande nécessite 14 paramètres.

mc	adresse de langage machine
raf,rbc,rde,rhl	double octet registre
ra,rf,rb,rc,rd,re,rh,rl	simple octet registre
flag	Pour spécifier si l'on passe des registres simples ou doubles

Les mêmes variables BASIC sont utilisées pour passer et examiner des valeurs de registres. Des variables DOIVENT être définies au début de chaque programme qui utilise une commande ICALL. Bien que cette commande nécessite de nombreux paramètres, vous n'aurez besoin que d'une commande ICALL dans votre programme BASIC. Mettez la commande ICALL dans une sous-procédure (subroutine) et utilisez la commande BASIC "GOSUB". Jetez un coup d'œil au programme de démo "FBDEMO2", vous y verrez des exemples.

#### Les valeurs des TOKENS du BASIC

Les informations suivantes sont à utiliser avec la commande FIND.KEY de FLASH BASIC.

Les mots-clé précédés d'un \* ne sont utilisables qu'avec le CPC6128. A droite de chaque mot-clé, sont affichées les valeurs décimales et hexadécimales à taper avec la commande FIND.KEY

Pour simplifier le tableau, le signe & a été omis devant les nombres hexadécimaux; de même, "sp" est utilisé pour indiquer le nombre 32 (&20). Par exemple, pour trouver toutes les lignes qui contiennent la commande "BORDER", il suffit de taper:

!FIND.KEY,130,32  
ou !FIND.KEY,&82,&20

La commande FIND.KEY peut aussi servir à trouver les lignes qui contiennent une commande RSX. Pour cela, il suffit de taper:

!FIND.KEY,124  
ou !FIND.KEY,&7C

**Comande :**

AFTER	128,sp	80,sp	AUTO	129	81
BORDER	130,sp	82,sp	CALL	131,sp	83,sp
CAT	132	84	CHAIN	133	85
CLEAR	134	86	CLG	135	87
CLOSEIN	136	88	CLOSEOUT	137	89
CLS	138	8A	CONT	139	8B
*CURSOR	225,sp	E1,sp	DATA	140,sp	8C,sp
DEF	141,sp	8D,sp	DEFINT	142,sp	8E,sp
DEFREAL	143,sp	8F,sp	DEFSTR	144,sp	90,sp
DEG	145	91	DELETE	146	92
DI	219	DB	DIM	147,sp	93,sp
DERW	148,sp	94,sp	DERAWR	149,sp	95,sp
EDIT	150,sp	96,sp	EI	220	DC
ELSE	151,sp	97,sp	END	152	98
ENT	153,sp	99,sp	ENV	154,sp	9A,sp
ERASE	155,sp	9B,sp	ERROR	156,sp	9C,sp
EVERY	157,sp	9D,sp	*FILL	221,sp	DD,sp
FN	228	E4	FOR	158,sp	9E,sp
*FRAME	224	E0	GOSUB	159,sp	9F,sp
GOTO	160,sp	A0,sp	*GRAPHICS	222,sp	DE,sp
IF	161,sp	A1,sp	INK	162,sp	A2,sp
INPUT	163	A3	KEY	164,sp	A4,sp
LET	165,sp	A5,sp	LINE	166,sp	A6,sp
LIST	167	A7	LOAD	168	A8
LOCATE	169	A9	*MASK	223,sp	DF,sp
MEMORY	170,sp	AA,sp	MERGE	171	AB
MODE	173,sp	AD,sp	MOVE	174,sp	AE,sp
MOVER	175,sp	AF,sp	NEW	177	B1
NEXT	176	B0	ON	178,sp	B2,sp
ON BREAK	179,sp	B3,sp	ON ERROR	180,sp	BF,sp
ON SQ	181,sp	B5,sp	OPENIN	182	B6
OPENOUT	183	B7	ORIGIN	184,sp	B8,sp
OUT	185	B9	PAPER	186	BA
PEN	187	BB	PLOT	188,sp	BC,sp
PLOTR	189,sp	BD	POKE	190,sp	BE,sp
PRINT	191	BF		192	CO
RAD	193	C1	RANDOMIZE	194	C2
READ	195,sp	C3,sp	RELEASE	196,sp	C4,sp
RIM	197	C5	RENUM	198	C6
RESTORE	199	C7	RESUME	200	C8
RETURN	201	C9	RUN	202	CA
SAVE	203	CB	SOUND	204,sp	CC,sp
SPEED	205,sp	CD	STEP	230,sp	E6,sp
STOP	206	CE	SWAP	231,sp	E7,sp
SYMBOL	207,sp	CF,sp	TAG	208	DO
TAGOFF	208	D1	THEN	235,sp	EB,sp
TO	236,sp	ED,sp	TROFF	210	D2
TRON	211	D3	USING	237	ED
WAIT	212	D4	WEND	213	D5
WHILE	214,sp	D6,sp	WIDTH	215,sp	D7,sp
WINDOW	216	DB	WRITE	217	D9
ZONE	218,sp	DA,sp			

## FUNCTIONS

ABS()	255,0	FF,0	ASC()	255,1	FF,1
ATN()	255,2	FF,2	BIN#()	255,113	FF,71
CHR#()	255,3	FF,3	CINT()	255,4	FF,4
*COPYCHR#()	255,126	FF,7E	COS()	255,5	FF,5
CREAL()	255,6	FF,6	*DEC#()	255,114	FF,72
*DERR	255,73	FF,49	EOF	255,63	FF,40
ERL	227	E3	ERR	255,65	FF,41
EXP()	255,7	FF,7	FIX()	255,8	FF,8
FRE()	255,9	FF,9	HEX#()	255,115	FF,73
HIMEM	255,66	FF,42	INKEY()	255,10	FF,A
INKEY#	255,67	FF,43	INP()	255,11	FF,B
INSTR()	255,116	FF,74	INT()	255,12	FF,C
JOY()	255,13	FF,D	LEFT#()	255,117	FF,75
LEN()	255,14	FF,E	LOG()	255,15	FF,F
LOG10()	255,16	FF,10	LOWER#()	255,17	FF,11
MAX()	255,118	FF,176	MID#()	172	AC
MIN()	255,119	FF,77	PEEK()	255,18	FF,12
PI	255,68	FF,44	POS()	255,120	FF,78
REMAIN()	255,19	FF,13	RIGHT#()	255,121	FF,79
RIND()	255,69	FF,45	ROUND()	255,122	FF,7A
SGN()	255,20	FF,14	SIN()	255,21	FF,15
SPACE#()	255,22	FF,16	SPC()	229	E5
SO()	255,23	FF,17	SQR()	255,24	FF,18
STR#()	255,25	FF,19	STRING#()	255,123	FF,7B
TAB()	234	EA	TAN()	255,26	FF,1A
TEST()	255,124	FF,7C	TESTR()	255,125	FF,7D
TIME	255,70	FF,46	UNT()	255,27	FF,1B
UPPER#()	255,28	FF,1C	VAL()	255,29	FF,1D
VPOS()	255,127	FF,7F	XPOS	255,71	FF,47
YPOS	255,72	FF,48			

## OPERATORS

AND	250,sp	FA,sp	MOD	251,sp	F6,sp
NOT	254,sp	FE,sp	OR	252,sp	FC,sp
XOR	253,sp	FD,sp			

## FB2.BAS

FB2 est une mini-version de FLASH BASIC.

La mini version ne comporte pas les commandes suivantes:

VAR	FIND	FIND.STR	FIND.KEY
D.FORMAT	D.INIT	D.READ	D.WRITE
D.EDIT	HEADER	KEYS	M.EDIT
M.LIST	M.SEARCH	M.ASC	CONVERT
BASE	INFO	CALL	POSTER
POSTER.GET	POSTER.SET		

La mini-version occupe beaucoup moins de mémoire. Elle ne donne pas de messages d'erreurs, mais envoie des "BIF"

### SCRCOMP.BAS - Compactage d'écran

SCRCOMP est un programme géré par menu et réduit considérablement l'espace utilisé par les fichiers "écran" sur vos disquettes! Un fichier écran occupe 17K; avec SCRCOMP, on peut réduire jusqu'à 5K! Notez toutefois que cela dépend de la complexité/détails du graphisme: plus l'écran est détaillé, moins le programme sera compacté.

Compatible clavier, manette et souris. Suivre instructions sur écran.

Les options:

#### Produire un écran compacté

Charge un fichier écran 17K puis produit un fichier compacté

#### Voir un écran compacté

Affiche un écran compacté. Pour retourner au menu après affichage, il suffit de presser une touche ou FEU /CLIC

#### Voir un écran normal

Affiche un écran normal (non-compacté). Pour retourner au menu, procéder comme ci-dessus

#### Produire un écran normal

Charge un écran compacté, produit un écran normal (17K)

#### CATALOGUE / MENU / FIN

Evident, non?

Note: Quand un fichier écran est affiché, les couleurs INK sont les mêmes que lorsque le programme a été lancé. (probablement couleurs par défaut)

### SCRCDIS.BAS

SCRCDIS est un programme "passe-partout" qui affiche un écran compacté. Les informations sur le fichier écran sont contenues dans SCRCDIS.DAT

### SCRINIT.BAS

SCRINIT crée un fichier data pour utiliser avec SCRCDIS.BAS. Pour afficher un écran compacté différent, il suffit de changer les instructions DATA du programme, puis de sauvegarder sur une disquette de travail (qui devra aussi contenir SCRCDIS.BAS, FBAUTO.BAS et le fichier écran)  
(RUN"SCRINIT.BAS pour créer SCRCDIS.DAT)

### SCRCDIS.DAT

Contient:	Ligne 280	Mode de l'écran (0, 1 ou 2)
	---	Titre du fichier écran
	---	Couleur de bordure (BORDER)
	Ligne 290	Drapeau (flag). 1=nouvelles couleurs; 2=couleurs par défaut
	Ligne 300	Si flag=1, spécifier les 16 couleurs nouvelles en allant de INK 0,n à INK 15,n

### POSTER.BAS

POSTER.BAS est un programme passe-partout qui produit une immense copie d'écran à partir d'un fichier écran. Ce programme utilise la commande POSTER du FLASH BASIC.

Les informations concernant le fichier écran sont contenues dans POSTER.DAT

### POSTINIT.BAS

POSTINIT crée un fichier data pour utiliser avec POSTER.BAS. Pour produire un POSTER d'un autre fichier écran, il suffit de changer les instructions

DATA du programme, puis de sauvegarder sur une disquette de travail (qui devra aussi contenir le fichier écran et les programmes cités plus bas) (RUN"POSTINIT.BAS pour créer POSTER.DAT)

#### POSTER.DAT

Contient:	Ligne 280	Mode de l'écran (0, 1 ou 2)
	---	Titre du fichier écran
	---	Couleur de bordure (BORDER)
	Ligne 290	Drapeau (flag). 1=nouvelles couleurs; 2=couleurs par défaut
	Ligne 300	Si flag=1, spécifier les 16 couleurs nouvelles en allant de INK 0,n à INK 15,n

#### **Opération de POSTER.BAS**

Votre disquette de travail doit contenir les programmes suivants:  
FB.BIN - FBAUTO.BAS - RELOCATE.BIN - RELTABLE.BIN - POSTER.BAS - POSTINIT.BAS ainsi que les fichiers écran à imprimer. Le fichier démo FBSCR1.SCR peut servir de test.

Charger POSTINIT, le lister, changer les lignes 280 à 300 ainsi que vous le désirez, puis taper RUN <ENTER> ce qui créera POSTER.DAT.

Enfin, RUN"POSTER.DAT

Note: si un changement d'INKS est effectué, la ligne 290 DOIT dire DATA 1

#### FBAUTO.BAS

FBAUTO est une version modifiée de FB.BAS et qui vous permet de créer des programmes indépendants.

Note: tout au long du chapitre ci-dessous, un ";" indique un commentaire, ne vous amusez pas à taper les ";" et leur suite...

FBAUTO charge et reloge FLASH BASIC à la position la plus haute en mémoire. Pour produire une version indépendante d'un programme écrit en FLASH BASIC, tapez les commandes suivantes:

```
load"titraduprogramme"           ;le programme écrit en FLASH BASIC
renum 110
100 if flag=0 then flag=1:chain merge "fbauto"
save"titreduprogramme"           ;programme indépendant sauvegardé
```

Pour que le programme indépendant puisse tourner, vous devrez copier les fichiers suivants sur la disquette finale:

FBAUTO.BAS - FB.BIN - RELTABLE.BIN - RELOCATE.BIN

Comment sélectionner 4 fichiers et les copier? Vous le savez, bien entendu, mais nous vous rappellerons la méthode PIP qui fonctionne à tous les coups lorsqu'il s'agit de copier des fichiers non-protégés. (Ce qui n'est pas le cas avec les utilitaires coutant très cher tels que Discology... Silence, les pas-d'accord! Notre meilleur collègue Anglais distribue Discology en Angleterre, ça ne marche pas à tous les coups!)

L'utilitaire PIP figure sur la disquette CPM accompagnant votre ordinateur, son utilisation est expliquée en détail dans le manuel de votre AMSTRAD/SCHNEIDER.

Pour faire tourner votre programme indépendant, il suffit de taper:  
RUN"titreduprogramme

### FBAUTO2.BAS

FBAUTO2 est similaire à FBAUTO, mais s'applique à la mini-version de FLASH BASIC. Les instructions sont les mêmes que pour FBAUTO, mais remplacez les fichiers FBAUTO.BAS par FBAUTO2.BAS, FB.BIN par FB2.BIN et RELTABLE.BIN par RELTAB2.BIN

### LES BUGS...

Il est inévitable que quelques imperfections incompréhensibles, mais non moins irritantes se promènent dans des compendium aussi complexes que votre FLASH BASIC. Si quelqu'un trouve la solution pour se débarrasser des bugs suivants, qu'il nous le fasse savoir. (Vérifier toutefois que la solution suggérée n'entraîne pas des bugs secondaires!)

VAR 10 SAVE"exemple",b,1000,100  
!VAR listera "b" comme étant une variable

FIND.KEY Ne marche pas avec ABS()  
!FIND.KEY,255,0 est compris comme !FIND.KEY,255

FIND 10 SAVE"exemple",b,1000,100  
un FIND,"b" ou "b!" affichera la ligne 10

INFO retourne des valeurs incorrectes avec un CPC664

### Editeur de disquette

Compatible clavier, manette, souris

RUN"MENU puis choisir DEDIT R / FEU / CLIC pour lancer.

Les options sont les suivantes:

	a>	Changer le n° de piste
	b>	Changer le n° de secteur
	c>	Lecture de secteur
	d>	Ecriture de secteur
	e>	Edition de secteur
F*	f>	Recherche de chaîne
F*	g>	Recherche de secteurs vides
F*	h>	Liste des secteurs
*	i>	Edition d'une nouvelle disquette
F	j>	CATalogue de la disquette
*	k>	Edition du DIRectory
F*	l>	En-tête de fichier, Accès, Carte
F	m>	Information en-tête de fichier K7
	n>	Formatage de disquette
	o>	Changer les couleurs
	p>	FIN

Pour éditer, toujours commencer par l'option "i" (à moins que vous ne trouviez mieux)

Dans le tableau du haut, seront affichés: le lecteur (A ou B), le format (data, system ou IBM), le n° de piste (0-39) et le n° de secteur (1-9 ou 1-8 si IBM).

N°s de piste et secteurs spécifient les N°s utilisés par les options c et d  
Les options ci-dessus où figure un \* détruiront les n°s de piste et secteur  
Lorsque la liste des options s'affiche à nouveau, la piste et le secteur

seront 0 et 1 respectivement.

Les options ci-dessus où figure un "P" permettent un envoi sur imprimante. Un message vous le demandera, choisissez YYY pour oui ou NN pour non.

**Le type de format et lecteur ne peuvent être changés qu'au moyen de l'option "i".**

#### Description des options

- a> Evident - presser ENTER pour valider
  - b> Evident -- -- ----
  - c> Lit un secteur défini par les options a> et b> et l'emmagasine dans la surface de travail en mémoire (workspace)
  - d> Ecrit le contenu d'un secteur (emmagasiné en mémoire - voir option c>) sur le secteur défini par a> et b>. Un message vous demande de confirmer
  - e> Pour éditer le secteur lu par l'option c>  
Déplacez-vous avec les curseurs et tapez les changements.  
TAB passe de HEX en ASCII. Lorsque vous éditez un octet HEX, il faut taper deux caractères.  
Q pour quitter
  - f> Recherche de chaîne. Trouve quels secteurs parmi un groupe donné contiennent la chaîne recherchée. Il vous sera demandé de spécifier le numéro start (départ) et end (fin) de piste et secteur parmi lesquels effectuer les recherches. La chaîne (jusqu'à 40 caractères) peut contenir des ? comme jokers. Par exemple, A?B?C peut trouver AWBSC ou AQBZC, etc... Si la chaîne contient (par exemple) des caractères de contrôle, ceux-ci doivent être séparés par des "\" suivis du code ASCII du caractère. par exemple, QWE\65\32\66\32\67RTY = QWEA B CRTY  
Vous pouvez stopper à tout moment en pressant le W
  - g> Recherche de secteurs vides. Même opération que f>
  - h> Liste un groupe de secteurs donné. Même opération que f>  
Les secteurs déroulent sur l'écran. Presser Z pour stopper et examiner, A pour reprendre le déroulement, ou W pour abandonner
  - i> Pour commencer l'édition d'une nouvelle disquette
  - j> Evident
  - k> Edition du DIRectory.  
Le directory complet sera emmagasiné en mémoire et affiché sur écran. L'édition est extrêmement simple. Un maximum de 64 fichiers est permis. Le numéro figure dans la colonne de gauche.  
Le n° d'user suit (0 à 15)  
Puis l'option d'effaçage. Un fichier non-effacé aura l'option "EFFACE", tandis qu'un fichier effacé aura l'option "DESEFFACE"  
Puis le titre+suffixe (le suffixe peut être édité)  
Puis RW (pour Read Write) ou RO (pour Read Only)  
Puis DIR ou SYS  
et la longueur du fichier en K
- Les 5 colonnes ci-dessus s'éditent en suivant les messages sur écran. Les fichiers de plus de 16K occuperont deux ou trois places. Il est vital d'éditer les deux ou trois places exactement de la même manière!  
Presser Q pour finir.
- ATTENTION!** Si vous décidez d'écrire le DIR sur disc, le directory figurant déjà sur la disquette sera ré-écrit et comportera toutes vos modifications. Si vous répondez NON, vous retournez au menu de l'éditeur.
- l> En-tête de fichier, Accès, Carte  
Vous donne nombreux détails descriptifs de vos fichiers sur

disquette. Suivez les instructions sur écran au fur et à mesure.  
\* La carte des fichiers indique les pistes et les secteurs où se trouve chaque fichier.

Les informations suivantes sont données pour chaque fichier:

Numéro d'entrée au DIR (0-63)  
Titre du fichier et extension - Un \* s'affiche si le fichier est protégé.  
Adresse de départ en HEX  
Longueur en HEX  
Adresse d'exécution le cas échéant  
Type (ASC, BAS, MC, etc...?)  
Accès (RO / RW - DIR / SYS)  
Longueur en K

- m> Information en-tête fichier K7
- n> Charger une cassette et regarder l'écran, c'est en Français!
- o> Formatage de disquette en Data/System/IBM. Suivre les messages sur écran. Ne formatez pas la mauvaise disquette!!!!
- p> Changer les couleurs. Amusez-vous avec le clavier, votre manette ou votre souris. C'est joli comme tout!
- p> Fin. Si vous dites oui (YYY), le CPC se remet à zéro

#### TAPEDISC.BAS - Transfert K7/Disc

C'est un programme pour transférer vos programmes personnels Basic et fichiers binaires sur disquettes. Il transférera aussi certains programmes protégés, mais là n'est pas son but. Pour transférer vos cassettes protégées avec les SPEEDLOCKS, les CASSYS et des tonnes d'autres protections, il vous faudra sans aucun doute le fantastique compendium de transfert universel **NEMESIS EXPRESS en Français**.

Avec TAPEDISC, les transferts sont effectués automatiquement avec les programmes ayant un écran de chargement de 16K. Aussi assurez-vous d'avoir toujours une disquette pré-formatée dans votre lecteur. Suivez les messages sur écran.

#### TAPEDX

TAPEDX est chargé très bas en mémoire. Il permet de transférer des fichiers binaires qui se chargent très haut en mémoire. TAPEDISC ne pourrait pas être utilisé car il y aurait débordement sur la portion de mémoire qu'il occupe.

TAPEDX ne transférera pas de fichiers BASIC car ils empièteraient sur la portion de mémoire occupée par TAPEDX.

#### ASCFILE - Utilitaire de manipulation fichiers ASC

RUN"MENU - Sélectionner ASCFILE - Presser R pour RUN

Fonctionne avec K7 et disquette

Suivre les messages sur écran

Les touches Z (PAUSE), A (CONTINUE), Q (QUITTER) sont disponibles.

#### DISC.BAS - 6128 Seulement

DISC est un utilitaire qui affiche le catalogue d'une disquette, puis permet d'effectuer directement les opérations suivantes:

Sélection par curseur, manette ou souris

- R / FEU / CLIC            RUN un fichier
- L                        LOAD (charge) un fichier
- D                        Affichage ASCII (ESC pour pauser)

P                            Imprimer ASCII  
CTRL E                    Effacer un fichier  
ESC 2 fois                Relancer le programme  
Pour passer à une autre disquette ==> introduire la disquette nouvelle et  
presser ESC 2 fois.  
Note: il est bien entendu que ne seront RUN uniquement les fichiers qui  
peuvent être RUN, affichés uniquement ceux qui peuvent être affichés, et  
ainsi de suite!  
Il n'y a jamais de message pour confirmer lorsque vous effacez un fichier  
(CTRL E), faites attention!  
DISC.BAS ne tourne que sur les 6128 car il utilise la commande COPYCHR\$

### DISCX.BAS (pour tous les CPCs)

Fresque identique à DISC.BAS. DISCX n'affiche pas de messages en haut de  
l'écran. Même commandes que DISC.BAS.

### MENU.BAS - Création de menus personnels

Similaire à DISC.BAS, mais vous pouvez exclure les fichiers qui ne se  
chargent pas ou ne se lancent pas (fichiers ASCII, etc....)  
Le programme se fusionne avec MENUDATA.BAS (voir plus bas)  
Taper RUN"MENU et regardez...  
Les touches à utiliser sont affichées en haut de l'écran.

### MENUDATA.BAS

Contient les lignes DATA pour utilisation avec MENU.BAS  
La syntaxe des lignes DATA est:

DATA titreduprogramme, description du programme  
Pour fabriquer vous-même vos menus, listez MENUDATA.BAS. Si vous ne  
comprenez pas immédiatement comment procéder, il vaut mieux ne pas insister  
et choisir un passe-temps moins intellectuel que l'informatique... Devenez  
premier ministre de Grande-Bretagne, par exemple....  
Les lignes de MENUDATA doivent être comprises entre 1 et 99. Il suffit de  
faire RENUM 1,,1 avant de sauvegarder.  
MENU.BAS doit toujours être sur la même disquette que MENUDATA

---

**Notes très importantes:** FLASH BASIC et le reste des programmes contenus sur  
la disquette BIG FLASHER sont des "outils" informatiques. Le but de ces  
programmes et de ce manuel est de vous assister dans vos travaux  
informatiques. Leur but n'est pas de vous apprendre à programmer! Des  
tonnes de bouquins sont disponibles pour assister l'informaticien  
autodidacte.

De même que vous n'iriez pas insulter votre quincaillier (surtout s'il est  
costaud) si vous vous êtes écrasé une bonne douzaine de doigts avec le  
marteau qu'il vous a vendu, ne hurlez pas auprès de l'éditeur de BIG  
FLASHER si vous produisez un programme bancal!

La disquette BIG FLASHER n'est pas protégée. Aucune excuse n'est donc  
acceptable pour avoir saboté un original "par erreur".

Chaque disquette BIG FLASHER est numérotée physiquement à la duplication,  
ce qui nous permet de tenir un registre des possesseurs "officiels" de BIG

FLASHER. Le bon fonctionnement de chaque disquette est testé avant envoi. Au cas extrêmement improbable où votre disquette serait défectueuse (défectueuse voulant dire "ne se chargeant pas" et non "je n'arrive pas à m'en servir"), retournez-la nous immédiatement. Elle sera remplacée gratuitement par retour de courrier. Notez toutefois que nous facturons le temps perdu en tests inutiles et administration lorsqu'une disquette parfaite nous est retournée comme étant défectueuse.

Nous vérifions scrupuleusement qu'un manuel (avec toutes ses pages) soit envoyé avec chaque disquette. Nous ne remplaçons pas les manuels "perdus" ni les pages "manquantes" (invariablement oubliées dans un photocopieur!)

---

## La FACE B

La face B est découpée en DEUX parties: "DISC" et "DISK"

### **1- D I S C**

Un groupe d'utilitaires simples et précieux!

Suivez la méthode 1992 pour répondre aux questions! Y pour oui, N pour Non.

RUN"DISC vous donne 4 options

#### 1/ FORMATEURS ET COPIE DISC/DISC

7 options!

1- Format 203 K

203 K par face de disquette. Crée un fichier nommé BIGBONZ (renommez-le si ça vous amuse!). Pour valider 203K, tapez RUN"BIGBONZO

2- 3- 4- 5- Tout le monde connaît ces formats

6- Catalogue

Donne n° de fichier, titre.extension, n° user, read only ou read write, SYS ou DIR, longueur, espace occupé sur disquette, nombre de fichiers et espace libre. Option pour envoi sur imprimante.

7- Copieur de disquettes

Non, il ne copie pas "tout". Répondez aux questions, et il se met en marche. Quand il demande "SUR?", répondez Y ou N.

9- (Y a pas d'huit) Passe de A à B et vice versa (si vous avez 2 lecteurs!)

#### 2/ EXPLORATEUR

7 options!

1-Analyse de format

C'est évident pour tout informaticien analyste!

Option imprimante

2-Carte des fichiers

Localise l'emplacement de chaque fichier sur la disquette

Option imprimante

3-Editeur

Le secteur "cible" occupe tout l'écran. Pour passer de HEX ASCII et vice versa, appuyez sur H pour changer d'écran.

Pour éviter que les impatients ne fassent des erreurs par erreur, il est impossible de modifier quoi que ce soit tant que vous n'avez pas validé!

mode édition en pressant sur CLR.

Montez et descendez dans les secteurs avec + et -

Si vous voulez annuler l'édition, appuyez sur R qui restaurera l'aspect initial du secteur.

Pour aller directement à la piste de votre choix, pressez T, puis N jusqu'à ce que le numéro (en HEX) de votre choix apparaisse.

W pour sauvegarder le secteur modifié. Option imprimante. Q pour abandonner

#### 4-Editeur de dir

Regardez le tableau en bas de page, c'est simple! ESPACE pour vous diriger/valider le titre à modifier. Modifications impossibles tant que l'éditeur n'est pas validé avec CLR. L'utilisation des touches d'édition est évidente.

#### 5-Recherches

Recherches de chaînes HEX ou ASCII sur disquette. Taper la chaîne (jusqu'à 128 octets -pas mal, non?-), et c'est parti. Une fois la chaîne trouvée, on vous donne la piste, secteur et octet où se trouve la chaîne. Si vous continuez les recherches, la disquette repart; si vous dites NON, vous allez automatiquement en mode éditeur de secteurs. Le curseur sera logé à l'emplacement recherché et un BIP vous cassera les oreilles tant que vous n'aurez pas appuyé sur une touche pour le faire taire. Pour continuer, voir (3-) plus haut.

#### 6-Formateurs: déjà vu

#### 7-Copie fichiers/fichiers

Tout d'abord précisons: la longueur maximale d'un fichier transférable est celle normalement permise, c'est-à-dire 42683 octets, et cet utilitaire fonctionne en User0 avec fichiers DIR. Les copies s'effectuent jusqu'à 10 fichiers à la fois. Déplacez-vous avec les curseurs, T pour choisir; si vous faites une erreur ce n'est pas grave car au moment de la copie, un message vous demande de confirmer. Cet utilitaire permet bien entendu de transférer vos fichiers sur une disquette formatée en 203K.

3/COPIE. Voir option 7 plus haut

Pour quelques copies de fichiers, ce choix est disponible directement au menu principal.

#### 4/GRANDS FORMATS.

Si vous avez des disquettes 203K à tripoter, c'est l'option à choisir. Ses caractéristiques sont semblables à 1/ 2/ 3/ ci-dessus

#### BIGBONZO (203K)

Ceci réfère au programme qui est obtenu sur une disquette formatée en 203K. Pour vos applications personnelles, modifiez la dernière ligne du programme. Vous pouvez y incorporer (par exemple) une commande RUN, ou un petit menu, etc...

De nombreux jeux transférés au moyen de NEMESIS EXPRESS tourneront une fois recopiés sur une disquette 203K.

XX

## Les autres programmes de la face B:

### BONZMENU

Pour opérer rapidement sur un catalogue! Spécifiez l'User <ENTER> et attendez.

Appuyez sur une touche pour vous déplacer, S pour sélectionner, puis sur la touche indiquée en bas du tableau pour effectuer l'opération de votre choix!

### COPYBA

Pour travailler directement à partir du lecteur B lorsque vous copiez des fichiers.

### MFILECOPY

Une version du copieur de fichiers spécialement adaptée pour tenir compte des fichiers créés par MASTERFILE.

Les autres fichiers seront transférés comme d'habitude, mais l'opération est plus lente.

### DISCV25

Pour copier davantage de disquettes protégées, faites RUN"DISCV25 au lieu de RUN"DISC, et choisissez option 1 pour copie disc/disc. Cela évitera votre ordinateur de trop se planter durant les copies!

DISC et DISCV25 comportent chacun une routine de chargement accéléré. Pour la mettre en action, il suffit de retirer le REM (signe '-') de la ligne 1

.....

Nous vous souhaitons de nombreuses (et même plus) années d'acharnement informatique avec **BIG FLASHER !...**

.....

Et pour finir, une citation Homérique de l'époque hexadécimale:

**42, 4F, 4E, 20, 43, 4F, 55, 52, 41, 47, 45, 20, 2**

## 2- D I S K

RUN"DISK

Vous donnera un Menu familier! Sa dernière option est pour passer au DISC que nous avons vu ci-dessus.

### 1- PROCOPY

Un copieur de disquettes très performant et qui de plus, s'il est utilisé avec SPEEDKEY permettra de faire des copies de sauvegarde de disquettes protégées par un Speedlock si virulent que les autres copieurs (dont Discology) jettent l'éponge. Sans SPEEDKEY, PROCOPY copiera aussi des tas de disquettes protégées!

La fonction "CASSETTE" de PROCOPY est uniquement pour archivage et non pour copies/transferts. Elle permet d'archiver vos disquettes sur des cassettes, puis ensuite les remettre sur disquettes au moyen de PROCOPY. Un programme archivé ne tournera tout seul; il devra toujours être remis sur son support d'origine avec PROCOPY.

Les options de PROCOPY sont évidentes lorsque son menu s'affiche  
Appuyez sur ESC pour interrompre une opération

1 et 2 choisissent source et destination

3 est l'analyse optionnelle de GAP#3 durant la copie. Si vous savez ce qu'est GAP#3 vous saurez comment l'utiliser (ON=validé, OFF=Invalidé). Si au contraire vous pensez que GAP#3 est un quartier résidentiel dans les Hautes-Alpes, il est préférable de valider cette option!

4 pour commencer l'opération de copie

Avec PROCOPY vous pouvez choisir exactement quelles pistes vous désirez copier! Si vous voulez copier les pistes (par exemple) 21,22,23 vous donnez 21 comme piste de début et 23 comme piste de fin. Pour copier le CPM ou MINIDOS (que nous examinerons plus loin) vous copiez uniquement les pistes 0 et 1 à partir d'une disquette comprenant CPM ou MINIDOS.

Les valeurs par défaut sont 0 et 41. Donc si vous tapez <RETURN> 3 fois, la copie commence toute seule

5 MAPPING. Soit vous savez, soit vous ne savez pas. Pour examiner une piste à la fois

6 DIRECTORY. Tout le monde connaît! Si un fichier apparaît plus d'une fois dans un Directory, ne renvoyez pas votre disquette afin que nous corrigions ce "grave défaut"!!!!!! Ce n'est pas un défaut ni un bug, en fait les fichiers de plus de 16Koctets s'affichent en portions de 16K.

7 FORMAT -----> DATA ou VENDOR

Vendor ne copie pas les pistes SYSTEM, ce qui vous permet de mettre le Système de votre choix sur les pistes 0 et 1 (CPM, MINIDOS, etc...)

Un avantage de ce formateur est que vous pouvez formater le nombre de pistes de votre choix

8 VITESSE DE LA K7. Appuyez 5 ou 6 fois sur B et vous verrez!

## 2- SPEEDKEY

Quand vous essayez de copier une disquette protégée par le système SPEEDLOCK, en général vous récoltez un joli plantage!

Quelles sont les disquettes protégées par le SPEEDLOCK?

Réponse: un bon nombre de chez OCEAN et IMAGINE.

Quand vous essayez de les copier avec PROCOPY, vous récoltez généralement une copie qui ne "marche pas". Avant que les râleurs habituels ne s'excitent trop, disons tout de suite, que grâce à SPEEDKEY il est habituellement possible de remédier à cette situation!

Marche à suivre:

a/ Copier la disquette originale avec PROCOPY

b/ Une fois la copie effectuée et ne tournant pas, rangez votre disquette originale dans un coin afin de ne pas faire des âneries "par mégarde"

c/ Lancez SPEEDKEY à partir du Menu ou en tapant RUN"SPEEDKEY

d/ RETIREZ la disquette BIG FLASHER!

e/ Suivez les messages sur écran

f/ Patience....

La copie sera alors modifiée physiquement

=====

## MINIDOS

MINIDOS occupe la première et la deuxième pistes (0 et 1) de la présente face de la disquette, tout comme le ferait CPM!

MINIDOS peut être installé sur toute disquette formatée en SYSTEM/VENDOR nous verrons cette procédure en détail plus loin (chapitre Formatage)

Vous lancez MINIDOS en passant par le Menu ou en tapant !CPM <ENTER>

Le message qui s'affiche immédiatement est évident.

Les 2 premières lettres de chaque commande suffisent, sauf avec R/W et R/O  
Faisons ces commandes en revue

## CAT (CA)

Tout le monde connaît. Mais nous n'allons pas vous escroquer en mettant des commandes qui ne servent à rien! Si vous lui ajoutez des paramètres, la commande CAT devient très utile. Par exemple:

CAT A: <ENTER> (Notez 1 espace entre CAT et A:)

Faites donc....

Maintenant examinez les titres de votre catalogue, plus particulièrement leurs suffixes.

Si la première lettre du suffixe est encadrée, le fichier est en READ ONLY (R/O), c'est-à-dire que vous pouvez le lire mais pas le modifier ni l'effacer.

Si la deuxième lettre du suffixe est encadrée, vous être en présence d'un fichier SYSTEM, c'est-à-dire qu'un CAT normal ne l'afficherait pas.

Si un "e" inversé figure au bout du titre, vous êtes en présence d'un fichier effacé. Lorsque vous utilisez la commande !ERA de l'Amstrad, le fichier disparaît du catalogue, mais son titre se promène toujours quelque part, ce qui fait désordre.... Si un ami vous repasse une disquette "douteuse" vous pourrez instantanément voir ce qu'il a bricolé! (Nous verrons plus loin comment se débarrasser de ces fichiers effacés)

Si vous désirez connaître les détails complets d'un fichier, tapez CAT suivi du titre complet du fichier. Par exemple:

```
CAT "DISK.BAS <ENTER>
```

Avec votre disquette BIG FLASHER, vous donne certains détails!

Les jokers sont admis! Par exemple:

```
CAT "*.BAS  
CAT "*.BIN  
CAT ".*  
CAT "D*.*
```

Il y a toutefois des limitations: les détails complets sont donnés uniquement avec les fichiers binaires et Basic.

## CLS

Pas raffiné, mais utile!

## COPY

Ce n'est pas une commande pour pirater les disquettes.

C'est au contraire un utilitaire puissant pour transférer des fichiers d'une disquette à une autre. La longueur des fichiers n'est pas limitée au 42000 et quelques octets de AMSDOS!

COPY analysera ce que vous faites et vous évitera (jusqu'à preuve du contraire) de recopier une disquette sur elle-même!

La syntaxe est la suivante:

```
COPY [LECTEUR SOURCE]: "fichier.xxx" [LECTEUR DESTINATION]
```

Les jokers sont possibles!

Utilisons quelques exemples...

Pour tout copier de lecteur A à lecteur A:

```
COPY ".*
```

ou COPY A: ".\*

ou COPY A: ".\* A:

ou COPY ".\* ,A:

ou COPY,A:,".\*

etc... etc... amusez-vous avec les permutations! Notez que la virgule et un espace sont interchangeable.

Le lecteur A est celui par défaut

Si vous voulez tout envoyer sur lecteur B, vous placez un B au lieu de deuxième A. Si vous copiez de B vers B, B vers A, etc... faites travailler la matière grise pour placer les A et les B aux bons endroits!

pour copier (par exemple) tous les fichiers binaires de A vers B:

```
COPY "*.BIN,B:
```

Pareil, mais de B vers A:

```
COPY B:"*.BIN
```

Rappelons, A est le lecteur par défaut, il n'est donc pas nécessaire de le spécifier parmi les paramètres.

Pour copier (par exemple) tous les fichiers BASIC commençant par "D" de vers B, un grand nombre de solutions sont possibles!

```
COPY "D???????".BAS B:
```

ou COPY "D\*.BAS" B:

ou COPY "D\*.BAS B:

ou COPY "D\*.BAS,B:  
ou COPY A:,"D???????.BAS",B:  
et une cinquantaine d'autres permutations!!!! N'allez pas vous plaindre  
que la syntaxe est restreinte....

Pour double précaution, MINIDOS vous demandera de confirmer par Y ou  
annuler avec N avant que l'opération de copie ne débute.  
La copie se fait extrêmement rapidement et ne vandalise pas les fichiers ni  
le catalogue au passage (pas comme avec un utilitaire célèbre....)

## ERASE

Pour effacer les fichiers.

Accepte des tonnes de jokers, tout comme COPY et CAT:

Par exemple, si vous voulez effacer tout les fichiers dont le titre  
comporte 5 lettres, commençant par M et finissant par E, tapez:

```
ERA,"M????E.*
```

ou ERA "M????E.\*

ou ERA A: "M????E.\*

etc..... etc...

Note: vous pouvez aussi effacer des fichiers autres que M????E.\* !!!!

Par exemple, pour tout effacer:

```
ERA,"*.*
```

Pour effacer les .BAK

```
ERA "*.BAK
```

etc...

## UNERASE

Est l'inverse de ERASE. Permet de déseffacer un/des fichier(s) effacé(s).

Qui n'a pas "par mégarde" effacé un fichier inestimable?

La syntaxe de UNERASE est identique à celle de ERASE.

ATTENTION! Si vous avez effectué d'autres opérations de sauvegarde,  
écriture, etc... après avoir effacé un fichier, vous récupérerez son titre  
mais le contenu sera très certainement corrompu. Il est donc vital de  
UNERASE immédiatement après avoir effacé par erreur (vous êtes prévenu!)

## FORMAT

MINIDOS vous permet 2 types de format: DATA et VENDOR

Nous n'allons pas vous expliquer leur différence! Cela vous donnera une  
occasion de jeter un coup d'oeil au bouquin de votre CPC!

Si vous avez des disquettes qui traînent un peu partout et qui grouillent  
de programmes, comment faire pour savoir si elles ont été formatées en DATA  
ou en VENDOR? Levez le doigt ceux qui ne savent pas....

L'opération MAPPING vue plus haut dans PROCOPY n'est pas faite pour les  
copains de Pif le Chien! Utilisez-la! Les disquettes en DATA donneront des  
secteurs C1,C5,C2, etc... alors que les disquettes VENDOR donneront des  
secteurs 41,45,42, etc...

Pour créer une disquette avec MINIDOS, vous formatez en VENDOR puis insérez  
une disquette contenant MINIDOS lorsque le formateur vous demande de mettre  
une disquette avec pistes SYSTEM dans lecteur \*?

Alternativement, mais procédez avec précaution, vous pouvez mettre MINIDOS  
sur une disquette (formatée en VENDOR) pleine de programmes. Pour cela,  
formatez les pistes 0 et 1 de cette disquette avec PROCOPY, puis copiez les  
pistes 0 et 1 de la disquette MINIDOS sur l'autre disquette; tapez !CPM  
et MINIDOS se lancera directement!

## LA TOUCHE "ESC"

Permet d'interrompre / abandonner une opération en cours.

## HELP

Vous donne la liste des commandes disponibles

## KILL

Vous ne pourrez plus vous passer de cette commande!

Grâce à elle, vous nettoierez vos disquettes!

Lorsque vous effacez un fichier avec ERA ci-dessus ou avec IERA de AMSDOS il reste toujours une trace... (voir CAT plus haut)

Tapez `KILL,"*.*"`

et tous les fichiers "ERASED" ont disparu!

Note: KILL accepte tous les jokers déjà vus plus haut. Nous n'allons donc pas vous redonner une liste de 377 façons de taper la commande!

## QUIT

Retourne au BASIC

MINIDOS vous demande de confirmer, donc aucune excuse si vous plantez votre système par mégarde...

## RENAME

Pour renommer / changer les titres des fichiers

La syntaxe est la suivante:

`RENAME [LECTEUR SOURCE]: "ANCIEN.xxx","NOUVEAU.xxx"`

Par exemple votre fichier "NOUNOURS.BAS" ne vous plaît plus, vous désirez le renommer "GROSOURS.BAS", vous tapez:

`RENAME "NOUNOURS.BAS","GROSOURS.BAS"`

ou `RENAME B: "NOUNOURS.BAS","GROSOURS.BAS"`

ou `RE B:,"NOUNOURS.BAS","GROSOURS.BAS"`

Les jokers ne sont pas acceptés (le premier qui demande pourquoi sera vigoureusement fouetté par retour de courrier).

## R/O

Si vous cataloguez une disquette avec la commande Amstradienne CAT, il arrive que les titres de certains fichiers soient suivis d'une étoile. C'est parce qu'ils sont "READ ONLY" ou "lecture seulement". Les fichiers de la disquette BIG FLASHER sont maintenant tous "READ ONLY" car nous sommes fatigués des champions Olympiques qui s'acharnent à tripoter un original et nous le retournent après avoir fait une "erreur de manipulation".

Ce type de fichier ne peut pas être effacé, modifié ni tripoté par inadvertance!

Pour mettre vos fichiers personnels en "READ ONLY", la syntaxe est:

`R/O [LECTEUR]: "PROGRAM.xxx"`

Pour mettre le fichier "BINET.BIN" en READ ONLY, vous tapez:

`R/O "BINET.BIN"`

ou `R/O A:,"BINET.BIN"`

Vous avez deviné, les jokers sont acceptés! Vous pouvez donc faire `R/O "*.*"` pour tout mettre en READ ONLY, etc....!

## R/W

Est la commande inverse de R/O

Lorsque vous voulez tripoter les fichiers R/O, vous les mettez en R/W (qui veut dire READ WRITE = LECTURE/ECRITURE)

Par exemple, si vous désirez saboter le fichier "DISK" de votre disquette BIG FLASHER, il vous faudra commencer par taper:

```
R/W "DISK.BAS
```

La syntaxe est identique à R/O, ce qui veut dire que les jokers sont acceptés!

## SYSTEM

Pour rendre vos fichiers "invisibles" lorsque vous faites la commande CAT Amstradienne.

Plusieurs fichiers de la disquette BIG FLASHER sont invisibles!

Vous les verrez toutefois lorsque vous ferez le CAT de MINIDOS.

Pour rendre invisible le fichier PROCOPY.BIN on tapera:

```
SYSTEM ON,"PROCOPY.BIN
```

ou SYSTEM ON A: "PROCOPY.BIN

Oui, les jokers sont acceptés! Donc pour tout rendre invisible et ne plus savoir où vous en êtes, vous taperez:

```
SYSTEM ON,"*.*
```

Pour retrouver les fichiers invisibles et les faire re-apparaître au catalogue, vous taperez la commande inverse:

```
SYSTEM OFF,"*.*
```

C'est simple: SYSTEM ON ---> on ne voit rien

```
SYSTEM OFF --> on voit tout
```

=====

Si vous récoltez des messages d'erreur du genre "bad disc command", c'est parce que vous n'avez pas respecté la syntaxe! (Oublié un espace, une virgule, etc...)

=====