

CROC EN CHAMBRE

LE FANZINE SPECIAL

AMSTRAD

No 1

Edito



Un nouveau fanzine pour les AMSTRAD est né, réalisé sur un valeureux CPC 464 branché à une vaillante STAR LC 10 COULEUR, excusez du peu, et à l'ingéniosité débordante de son utilisateur.

(NDLR: N'est pas modeste qui veut !)

Ce fanzine est le votre, aussi je serai heureux de recevoir vos petites annonces, vos questions ainsi que vos suggestions. (Si vous pouvez encore en faire.) Le prix de ce fanzine tient uniquement compte des frais de reproduction, et ne réfère en rien la labour du présent journaliste, présentement moi même !!!

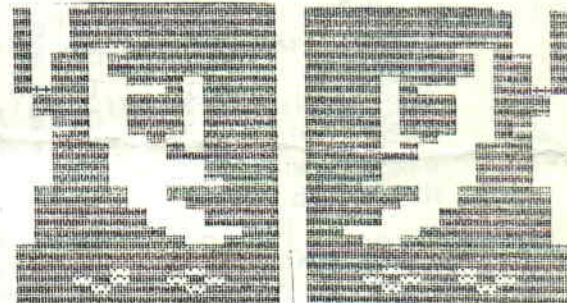
(NDLR: Vous excuserez la mise en page parfois fantaisiste mais je ne possède pas de logiciel de P.A.O et mon traitement de texte est loin d'être parfait mais c'est le seul que je possède aussi n'hésitez pas, à la rédaction nous y croyons, nous sommes même prêt à recevoir vos éventuels dons.)

J'ai le sourire car
je viens d'acheter
CROC EN CHAMBRE



SOMMAIRE

Couverture
Confidentiel
Bidouille
Jeux Crack
S.A.S
Test
Potins
Pro-Gamme
Poster



NOTRE ADRESSE

Mr Ludovic CANDELLIER



17 RUE CADET

THEZY-GLIMONT

80110 MOREUIL



Tél 22/42/27/30

PRIX PRIX PRIX

2,50 F



17121970



CONFIDENTIEL



'Hacker vaillant rien d'impossible' me répétais-je sans cesse. C'est ainsi que je me disais que tous le monde pouvait devenir un hacker, digne de ce nom.

(NDLR:Hacker=Etre doué et imaginatif mais trop feignant pour concevoir un jeu, signe particulier: connaît parfaitement sa becane) Mais ces petits jeunots qui venaient de débarquer dans le monde irréel de la dimension AMSTRAD, avaient peut-être besoin d'un coup de pouce. Passé maître dans l'art de la bidouille, je décidai donc de transmettre mon savoir à de jeunes disciples. La tâche était loin d'être facile.

Je commençai donc par un petit cours sur les TOKENS.

Un TOKEN est, comme son nom ne l'indique pas, le code affecté par l'interpréteur BASIC à une instruction BASIC.

Un exemple valant mieux que mille discours...

Si vous tapez la ligne suivante 2170 PRINT "HACKER"

Cette ligne va se transformer pour être compréhensible par l'ordinateur.

Nous allons avoir:

Adresse	Valeur	Signification
368	15	Octet faible de la longueur de la ligne
369	0	Octet fort de la longueur de la ligne
370	122	Octet faible du numéro de ligne
371	8	Octet fort du numéro de ligne
372	191	Token de l'instruction PRINT
373	32	Code ASCII de l'espace
374	34	Code ASCII du guillemet
375	72	Code ASCII de H
376	65	Code ASCII de A
377	67	Code ASCII de C
378	75	Code ASCII de K
379	69	Code ASCII de E
380	82	Code ASCII de R
381	34	Code ASCII du guillemet
382	0	Code de séparation



Tout nombre supérieur à 255 est codé sur deux octets de la façon suivante:

OCTET FAIBLE+(256*OCTET FORT) (On en reparlera dans la séquence ASSEMBLEUR).

Impressionnés, ils en redemandaient. Sous la torture je me décidai à leur donner la liste des TOKENS.

VOIR CI-APRES

Un autre exemple:

10 ABC=20

Adresse	Valeur	Signification
368	14	Octet faible de la longueur de la ligne
369	0	Octet fort de la longueur de la ligne

370	10	Octet faible du numero de ligne
371	0	Octet fort du numero de ligne
372	13	Indique une variable numerique
373	7	Longueur de nom+4 (C'est con mais c'est comme ça)
374	0	Separation
375	65	Code ASCII de A
376	66	Code ASCII de B
377	195	Code ASCII de C+128 (C'est toujours aussi con)
378	239	TOKEN du signe egal
379	25	Grandeur de la variable (Voir ci-après)
380	20	Valeur de la variable
381	0	Separation

Encore abasourdis par le choc que venait de faire la connaissance en pénétrant leur cerveau, je n'eus pas le temps de terminer mon premier cours, ni de leurs expliquer que la grandeur de la variable s'expliquait ainsi:

- 15 Valeur de la variable 1. non codée
- 16 Valeur de la variable 2. non codée

-
- 23 Valeur de la variable 9. non codée
- 25 Valeur de la variable comprise entre 10 et 255. codée sur un octet
- 26 Valeur de la variable comprise entre 255 et 65535 codée sur deux octets
- 31 Valeur de la variable supérieure à 65535 ou non entière. codée sur cinq octets suivant la formule suivante: $VALEUR = (2^{(o5-145)} * (65536 + (o2/128) + (o3*2) + (o4*512) + (o1/32800))$ ou o1...o5 representent les valeurs présentes aux cinq adresses servant à coder la variable. Dans le cas où la variable est un nombre négatif, le TOKEN du signe = (239) est suivi du TOKEN du signe - (245).

Je n'eus pas, non plus, le temps de leurs expliquer qu'en pokant les numeros de lignes à 0, on cachait le programme aux yeux indiscrets, ce procédé rusé est d'ailleurs utilisé dans le loader de GLASS. Je restais seul, et préparais activement mon cours du mois prochain qui porterait sur le chargement des programmes protégés et leur visualisation, avec des procédés de sauvegarde étonnants. Alors à la prochaine.

S. HUNTER



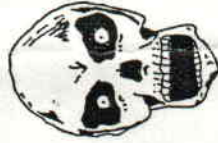
ELEMENTAIRE MON CHER !!!

FAITES
GAFFE
LES
MECS





Code Dec	Code Hex	Mot-clé	Code Dec	Code Hex	Mot-clé
148	94	DRAM	195	C3	READ
149	95	DRAWR	196	C4	RELEASE
150	96	EDIT	197	C5	REH
151	97	ELSE	198	C6	RENUM
152	98	END	199	C7	RESTORE
153	99	ENT	200	C8	RESUME
154	9A	ENW	201	C9	RETURN
155	9B	ERASE	202	CA	RUN
156	9C	ERROR	203	CB	SAVE
157	9D	EVERY	204	CC	SOUND
158	9E	FOR	205	CD	SPEED
159	9F	GOSUB	206	CE	STOP
160	A0	GOTO	207	CF	SYMBOL
161	A1	IF	208	D0	TAG
162	A2	INK	209	D1	TAGOFF
163	A3	INPUT	210	D2	TROFF
164	A4	KEY	211	D3	TRON
165	A5	LET	212	D4	WAIT
166	A6	LINE	213	D5	WEND
167	A7	LIST	214	D6	WHILE
168	A8	LOAD	215	D7	WIDTH
169	A9	LOCATE	216	D8	WINDOW
170	AA	MEMORY	217	D9	WRITE
171	AB	MERGE	218	DA	ZONE
172	AC	MID\$	219	DB	DI
173	AD	MODE	220	DC	EI
174	AE	MOVE	234	EA	TAB
175	AF	MOVER	235	EB	THEN
176	B0	NEXT	236	EC	TO
177	B1	NEW	237	ED	USING
178	B2	ON	238	EE	>
179	B3	ON BREAK	239	EF	=
180	B4	ON ERROR GOTO	240	F0	>=
181	B5	ON SQ	241	F1	<
182	B6	OPENIN	242	F2	<<
183	B7	OPENOUT	243	F3	<=
184	B8	ORIGIN	244	F4	+
185	B9	OUT	245	F5	-
186	BA	PAPER	246	F6	*
187	BB	PEN	247	F7	/
188	BC	PLOT	248	F8	\
189	BD	PLOTR	249	F9	AND
190	BE	POKE	250	FA	MOD
191	BF	PRINT	251	FB	OR
192	C0	RAD	252	FC	XOR
193	C1	RANDOMIZE	253	FD	NOT
194	C2		254	FE	



Code Dec	Code Hex	Mot-clé	Code Dec	Code Hex	Mot-clé
255+	FF+0	ABS	255+ 27	FF+1B	UPPER\$
255+ 1	FF+1	ASC	255+ 28	FF+1C	VAL
255+ 2	FF+2	ATN	255+ 29	FF+1D	VAL
255+ 3	FF+3	CHR\$	255+ 64	FF+40	E0F
255+ 4	FF+4	CINT	255+ 65	FF+41	ERR
255+ 5	FF+5	COS	255+ 66	FF+42	HIMEM
255+ 6	FF+6	CREAL	255+ 67	FF+43	INKEY\$
255+ 7	FF+7	EXP	255+ 68	FF+44	PI
255+ 8	FF+8	FIX	255+ 69	FF+45	RND
255+ 9	FF+9	FRE	255+ 70	FF+46	TIME
255+ 10	FF+A	INKEY	255+ 71	FF+47	XPOS
255+ 11	FF+B	INP	255+ 72	FF+48	YPOS
255+ 12	FF+C	INT	255+113	FF+71	BIN\$
255+ 13	FF+D	JOY	255+114	FF+72	DEC\$
255+ 14	FF+E	LEN	255+115	FF+73	HEX\$
255+ 15	FF+F	LOG	255+116	FF+74	INSTR
255+ 16	FF+10	LOG10	255+117	FF+75	LEFT\$
255+ 17	FF+11	LOWER\$	255+118	FF+76	MAX
255+ 18	FF+12	PEEK	255+119	FF+77	MIN
255+ 19	FF+13	REMAIN	255+120	FF+78	POS
255+ 20	FF+14	SGN	255+121	FF+79	RIGHT\$
255+ 21	FF+15	SIN	255+122	FF+7A	ROUND
255+ 22	FF+16	SPACE\$	255+123	FF+7B	STRING\$
255+ 23	FF+17	SQ	255+124	FF+7C	TEST
255+ 24	FF+18	SOR	255+125	FF+7D	TESTR
255+ 25	FF+19	STR\$	255+127	FF+7F	VPOS
255+ 26	FF+1A	TAN			

Les codes suivants ne sont plus précédés de 255.

Code Dec	Code Hex	Mot-clé	Code Dec	Code Hex	Mot-clé
128	80	AFTER	138	8A	CLS
129	81	AUTO	139	8B	CONT
130	82	BORDER	140	8C	DATA
131	83	CALL	141	8D	DEF
132	84	CAT	142	8E	DEFINT
133	85	CHAIN	143	8F	DEFREAL
134	86	CLEAR	144	90	DEFSTR
135	87	CLG	145	91	DEG
136	88	CLOSEIN	146	92	DELETE
137	89	CLOSEOUT	147	93	DIM

Une rubrique BIDOUILLES qui commence 'achment bien avec le moyen de relier son ordinateur à un minitel. Pour ceusses qui n'auraient pas encore le minitel, ils ont intérêt à se magner d'aller le chercher sinon ...

Pour ce qui est du cablage, le mien m'est revenu aux alentours de 30 centimes. Il m'a suffi de deux trombones et de deux fils que j'ai dénudé à chaque embouts. Les trombones, attachés aux fils, ont été se placer sur la sortie imprimante tandis que l'extrémité de chaque fil allaient s'insérer dans l'emplacement de la prise péri-informatique du minitel. OK ?

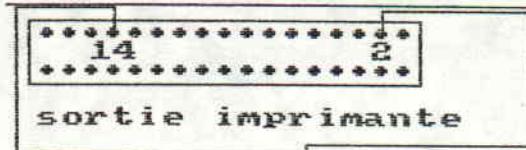
Il vous reste plus qu'à suivre le mode d'emploi.

A bientôt avec des bidouilles HARD, mais pas trop.

S. HUNTER

```

5 *****
10 ***** MINITEL *****
20 ** SPY HUNTER **
25 *****
30 RESTORE 40:FOR n=40960 TO 41027:READ
a$:POKE n,VAL("&"a$):NEXT
40 DATA D5.E5.F3.21.0.A1.36.0.6.7.E.0.23
.1F.30.3.F5.C.F1.CB.16.10.F5.23.79.E6.1.
CB.1F.CB.16.23.36.1.21.0.A1.1.0.EF.16.A.
3E.0.CB.1E.17.ED.79.C5.1.77.0.B.78.B1.20
FB.C1.23.15.20.EB.37.E1.D1.FB.C9
POKE &BDF2.0:POKE &BDF3.&A0:CALL 4096
0
  
```



prise peri-informatique du minitel

Renversant



Voici les codes du programme minitel:

Les codes qui suivent sont à utiliser ainsi ?#8.chr\$(&1B): CHR\$(&X); "TEXTE"; CHR\$(20)

CODE	DES TOUCHES	LOUPE HAUT	1B,3A,69,46
MINITEL			
ENVOI	13,41		
RETOUR	13,42	LOUPE BAS	
REPETITION	13,43	1B,3A,69,47	
GUIDE	13,44		
ANNULATION	13,45	PAS DE LOUPE	
SOMMAIRE	13,46	1B,3A,6A,46	
CORRECTION	13,47		
SUITE	13,48	POSITIONNEMENT X,Y	
CONNECTION-FIN	13,49	1F,40+X,40+Y	
POUR ENTRER EN CONNECTION		MINUSCULES	
1B,39,68,1B,3A,69,43		1B,3A,69,45	
MINITEL RETOUR		FIN DE MODE MINUSCULES	
,39,6F,FB,39,68		1B,3A,6A,45	
SCROLLING		VIDAGE D'ECRAN (CLS)	
1B,3A,69,43		OC	
FIN DE SCROLLING		Pour rentrer ces	
1B,3A,6A,43		codes: ?#8.chr\$(&code)...	

```

40 NOIR
41 ROUGE
42 VERT
43 JAUNE
44 BLEU
45 MAGENTA
46 CYAN
47 BLANC
48 DEBUT DE CLIGNOTEMENT
49 FIN DE CLIGNOTEMENT
4A FIN D'INCRUSTATION
4B DEBUT D'INCRUSTATION
4C TAILLE NORMALE
4D DOUBLE HAUTEUR
4E DOUBLE LARGEUR
4F DOUBLE TAILLE
50 FOND NOIR
51 FOND ROUGE
52 FOND VERT
53 FOND JAUNE
54 FOND BLEU
55 FOND MAGENTA
56 FOND CYAN
57 FOND BLANC
58 DEBUT DE MASQUAGE
59 FIN DE SOULIGNEMENT
5A DEBUT DE SOULIGNEMENT
5C FOND NORMAL
5D INVERSION DE FOND
5E FOND TRANSPARENT
5F FIN DE MASQUAGE
  
```

FONCTIONS SPECIALES
TAPEZ LE PROG SUIVANT:

```

10 A$="" : WHILE A$="" : A$=INKEY$ : WEND
:PRINT#8,A$:GOTO 10
  
```

FAITES RUN PUIS TAPEZ :

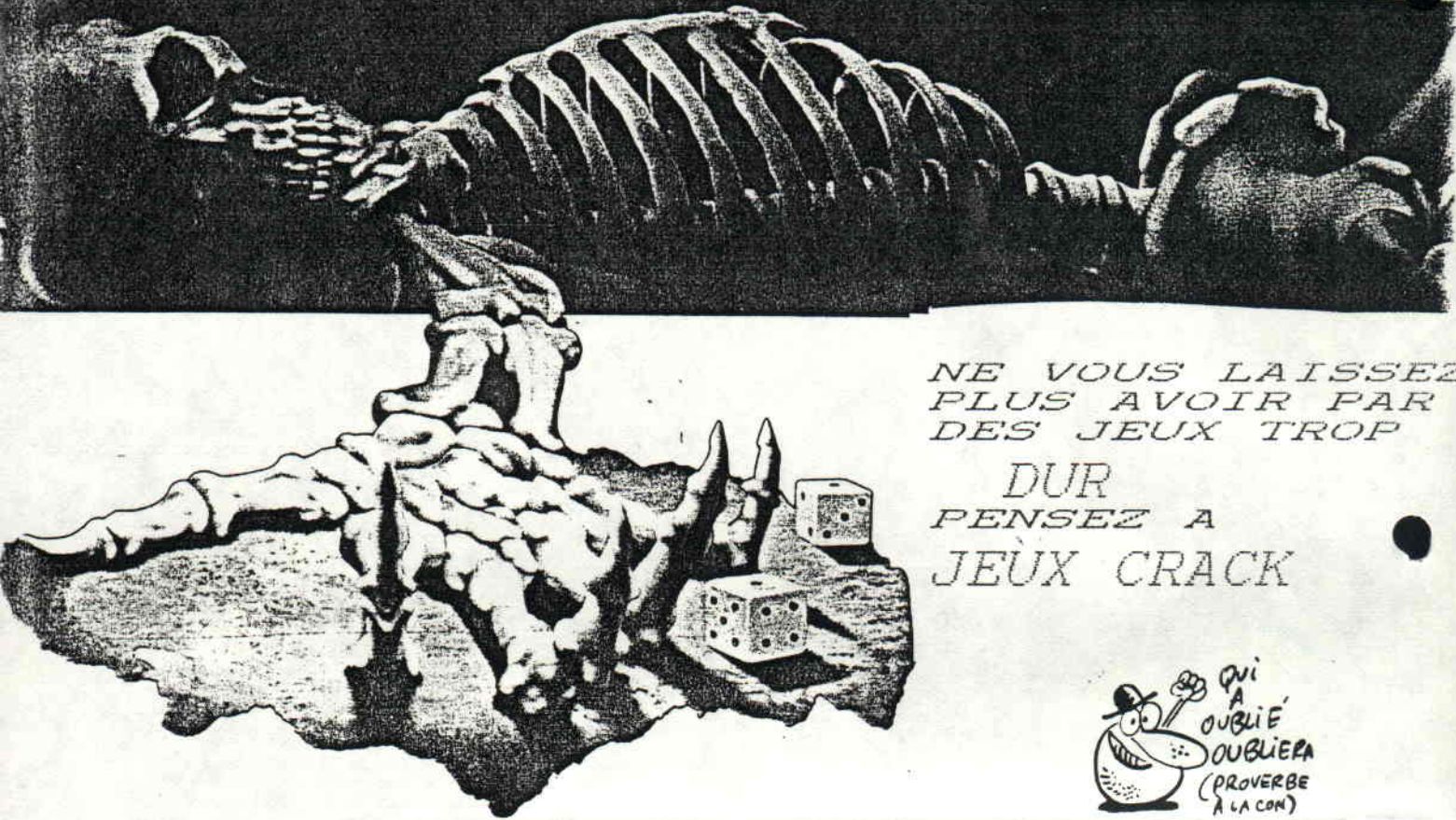
```

<CTRL> G BIP
<CTRL> Q CURSEUR ALLUME
<CTRL> T CURSEUR ETEINT
<CTRL> N MODE GRAPHIQUE
<CTRL> O MODE NORMAL
<CTRL> R REPETITION X FOIS DU
DERNIER CARACTERE
<CTRL> H GAUCHE
<CTRL> K HAUT
(CTRL) I DROITE
<CTRL> J BAS
<CTRL> M CHANGEMENT DE LIGNE
  
```



Amusez-vous bien.

JEUX CRACK



NE VOUS LAISSEZ PLUS AVOIR PAR DES JEUX TROP

DUR
PENSEZ A
JEUX CRACK



Encore perdu ? Non c'est pas possible ? J'ai peine à y croire. Arrivé péniblement au troisième tableau d'un soft qui en compte 1697 (Ouah l'autre eh !), vous avez perdu votre dernière vie, comme un C....D. C'est dommage mais si vous aviez connu JEUX CRACK plus tôt, peut-être seriez-vous arrivé au final.

C'est pourquoi en vertu des pouvoirs qui me sont conférés, j'ai l'honneur, l'avantage, le plaisir, le devoir et l'obligation morale de vous présenter (roulement de tambours) le docteur ès-bidouille de la rédaction, l'explorateur de la mémoire amstradienne, j'ai nommé (roulement again) SPY HUNTER. Véritable âme de générosité, il sera votre sauveur au cours des semaines à venir, mais vous aussi vous pouvez participer à cette rubrique, reconnue d'utilité publique par décret du 17 décembre 1970, en envoyant vos bidouilles à la rédaction.

GHOSTBUSTERS

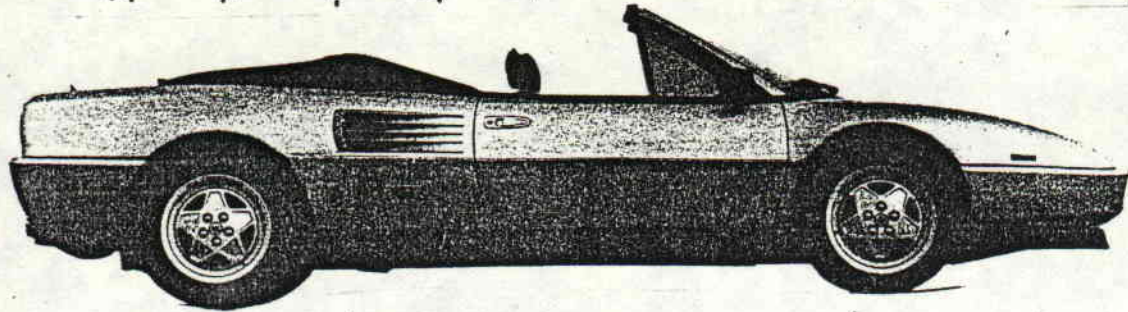


Pour neutraliser les monstres blancs, il faut appuyer sur la barre d'espace avant qu'ils ne se reconstituent. Pour disloquer le groupe de fantômes et gagner 2000 dollars, il suffit de prendre le GHOST BAIT, puis quand le monstre se forme appuyer sur B. Pour finir, je vous file un 'account' de 101500 \$, il vous suffit pour cela de ne pas entrer de nom au départ, et de taper 05333420. J'oubliais: CERBERE DES PORTES attend ZUUL pour relation durable, répond vite SIGOURNEY !!!



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Passez l'image ECRAN puis tapez:

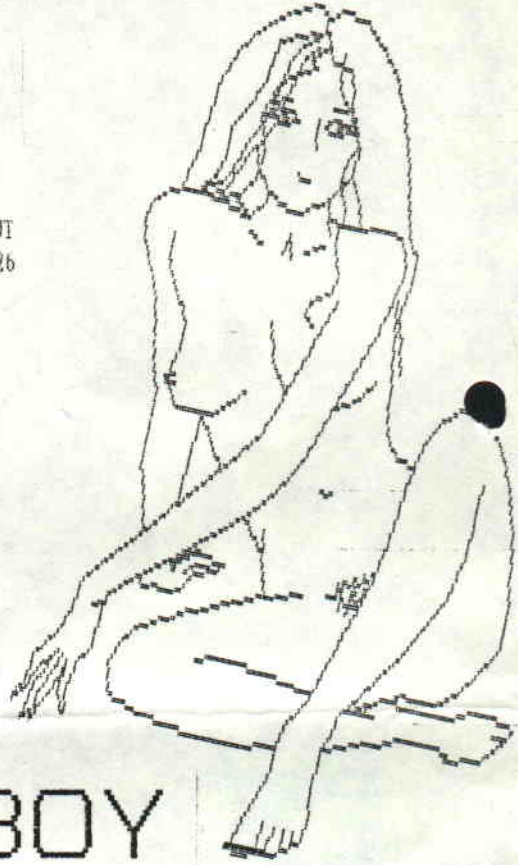


```
5 MODE 2
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD ""
30 FOR I=&41F2 TO &41F7
40 POKE I,0:NEXT
50 POKE &592A,stage
60 POKE &5929,level
70 POKE &51A5,0:'TEMPS INF
```

SAMANTHA FOX STRIP POKER



```
10 MODE 1:OPENOUT "SPY":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,26
30 LOAD "!SAMSCR.BIN",&C000
40 LOAD "!SAMMC.BIN",&200
50 POKE &2247,5:CALL &200
```



Et le carré blanc ?



BUGGY-BOY



```
5 'TEMPS INFINI
10 MEMORY 39679:LOAD "BUGGY",39680
20 FOR I=&9BE0 TO &9BE0+10
30 READ A$:POKE I,VAL("&" + A$):NEXT
40 DATA 3E,C9,32,7F,5E,C3,88,4C,C3,77,9B
50 POKE &9B75,&E0:POKE &9B76,&9B
60 CALL 39680
```

```
10 'BALLBREAKER VIES ET MISSILES INFINIS
20 MEMORY &752F:LOAD "A",30000:POKE &75C6,&80:POKE &75C7,&BE
30 FOR I=&BE80 TO &BE97:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &7530
40 DATA 62,255,50,29,40,62,255,50,34,40,175,50,30,41,50,216,40,175
50 DATA 50,189,30,195,64,0
```

```
10 'KRAKOUT
20 INPUT "Niveau (0-99)":START:X=&4000:GOSUB 30:POKE &4034,START:CALL &4000
30 READ A$:IF A$="XX" THEN RETURN ELSE POKE X,VAL("&" + A$):X=X+1:GOTO 30
40 DATA 11,00,80,06,00,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,21,00,03,22,05,01,21,20,40,11,00,03
50 DATA 01,19,00,ED,B0,C3,00,01,3E,00,32,3A,7B,21,13,03,11,8F,52,01,06,00,ED,B0
60 DATA C3,94,4E,3E,00,32,94,52,3E,XX
```



CASSE-BRIQUES

```
10 'ARKANOID TAPEZ ESC POUR CHANGER DE TABLEAU
20 DATA 21,4D,BF,36,31,23,36,BE,C3,00,BF,21,E2,39,36,C3,23,36,21,23,36,BE,21,40
30 DATA 00,E5,21,00,BB,E5,C3,B7,39,E5,21,91,01,36,E4,23,36,5B,23,36,D1,E1,F1,F3
40 DATA C9,21,B1,02,22,83,06,C3,E5,45
50 Y=0:MEMORY &2000:FOR X=&BE00 TO &BE39:READ A$:A=VAL("&" + A$):POKE X,A:Y=Y+A
60 NEXT:IF Y<&1837 THEN END ELSE LOAD "ARKANOID":CALL &BED8
```

A bientôt
S.HUNTER

Le BASIC vous connaissez. l'ASSEMBLEUR un peu moins. Vous en avez vaguement entendu parler. vous avez surement du rentrer des programmes constitués de centaines de chiffres et de lettres qui vous semblaient incompréhensible. Pourtant l'ASSEMBLEUR vous l'utilisez tous les jours. En effet le simple fait de rentrer une instruction BASIC, PASCAL OU LOGO entraine un programme ASSEMBLEUR résidant en memoire morte (celle qui ne s'efface jamais, ROM pour les english).

Le langage ASSEMBLEUR est donc le langage universel de notre ordinateur. Il depend directement du micro-processeur, ici un Z-80, et est très rapide.

D'ou l'interet de programmer directement en ASSEMBLEUR plutot que de passer par un langage, evolue certes mais, lent.

L'ASSEMBLEUR se caracteristique de deux façons soit ainsi LD HL, 49152, soit ainsi 21 00 C0. La première forme nécessite l'utilisation d'un soft nommé ASSEMBLEUR (bizarre). La seconde est à poker directement dans la memoire (on verra comment). Elle est codée en base seize ou HEXADECIMAL: (10=A, 11=B, 12=C, 13=D, 14=E, 15=F, 16=10 etc...).

Nous parlerons aussi, plus tard, de la representation en base deux ou binaire.

L'ASSEMBLEUR se caracterise par des registres que voici:

Registres primaires
A-Accumulateur
F-Drapeaux (Ang:Flag)
H
L
B
C
D
E

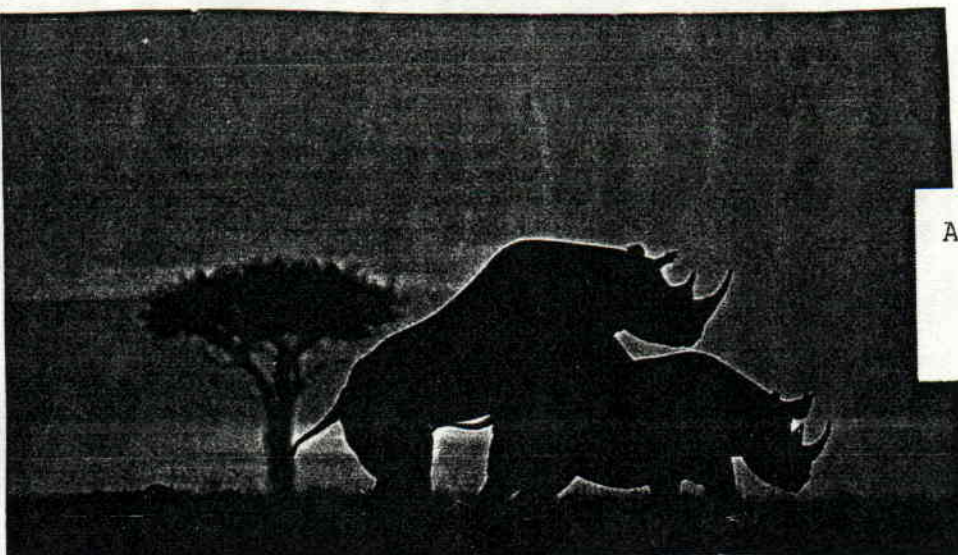
Registres secondaires
A'
F'
H'
L'
B'
C'
D'
E'

IX-Registre d'index
IY-Registre d'index
SP-Pointeur de pile
I-Interruptions
R-Rafraichissement

Nous expliquerons plus en detail ces registres au cours des leçons à venir, avec des exemples déments.

S. HUNTER

Qui se ressemblent, s'ASSEMBLENT



Aucun rapport avec la rubrique
si ce n'est le jeu de mot.
Mais il fallait bien
remplir le trou.



THESE



OPERATION WOLF

Adapté du jeu d'ARCADE, OPERATION WOLF s'avère être un excellent produit auxquels nous n'étions plus habitués, nous délaissés de l'AMSTRAD. Le scénario, il est pas génial !!! Mais à le mérite d'être clair. Armez vos bataillons, jeunes gens, l'aventure commence. Le chargement du jeu vient de commencer, attachez-vous ceinture ça va décoiffer. Superbe présentation, je sélectionne l'option JOYSTICK et là le logiciel m'informe que je suis dans le campement ennemi, et qu'il y a 6 tableaux. Rapide coup d'oeil sur le campement, rien à signaler. Je m'étais trompé car bientôt surgit un soldat, puis deux. Rapidement éliminés par ma fougue guerrière. Je ramasse quelques munitions par ci, par là. Je descends une dizaine de parachutistes, la routine quoi. Zut un hélicoptère vient de pointer le bout de sa queue (ben oui quoi, la queue d'un hélicoptère) et je n'ai plus de roquettes. M'infligeant une sévère correction, je peris dans des souffrances abominables. CONTINUE? YES OF COURSE.

Me voilà reparti, après avoir descendu une infirmière dont la dernière parole, un 'OH NO' déchirant, me glaça le sang. Je me vengeais en détruisant tanks, hélicoptères, soldats, parachutistes, mais une pensée me traversa l'esprit (elle est con cette phrase, t'imagines la pensée qui traverse ton esprit, ouah l'autre eh !!!), étais-je devant le jeu de café ou devant mon amstradounet. Le rendu des couleurs, la parfaite animation quoiqu'un peu lente because of the nombre de soldats à l'écran et leur taille, de grands sprites colorés à souhait, seul le JOYSTICK, que je tenais de ma main droite encore meurtrie par la dureté des combats, me ramena à la réalité. Pour ceusses qui z'ont de la haine à revendre et qui n'aiment bien les zolis jeux, alors ils leurs restent plus qu'à casser leur tirelire et à l'acheter. Interdit de pirater celui-là.

MOON BUGGY

À la redac', nous nous sommes sacrifiés et avons décidés de tester pour vous TOUS les softs qui méritent la poubelle. J'ai décidé pour ce premier numéro de faire très fort en commençant avec MOON BUGGY. En exclusivité, nous allons donc vous livrer les secrets qui font que ce jeu soit l'un des plus nuls qu'il m'ait été donné de voir dans ma carrière d'AMSTRADISTE.

RECETTE

1-Vous prenez un scénario bien dépassé et qui n'intéresse plus PERSONNE, genre une buggy qui se balade sur un terrain très accidenté et qui se fait attaquer par divers engins. (Ça ressemble fort à ARMY MOVES, mais ce n'est pas cela).

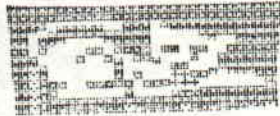
2-Vous travaillez en assembleur avec plein de boucles partout pour que ce soit aussi lent qu'en basic.

3-Vous choisissez des couleurs AFFREUSES en prenant soin de ne pas oublier de faire de petits sprites mal dessinés.

4-Vous mélangez le tout, et vous obtenez un soft indigeste qui n'est même pas digne d'être vendu. (On en trouve des beaucoup mieux dans le domaine public).

5-Vous l'intitulez MOON BUGGY et vous paumez votre place de programmeur.

LORICIELS



'Quelle nouvelle ?

Le petit chat est mort

C'est dommage:mais quoi ? Nous sommes tous mortels et chacun est pour soi.'

Cette citation de MOLIERE (culture le gars !!!) pour annoncer la mort de LORICIELS et la naissance de LORICIEL.En effet la petite société française,devenue grande,a décidé de changer son logo:au petit chat calme (trop ?) succède une panthere.Cela dénote une nouvelle orientation de leur politique,plus agressive pour faire face aux geants americains comme OCEAN ou US GOLD.
LORICIELS est mort.vive LORICIEL.

VIRUS 13

Venu des PAYS-BAS,le VIRUS 13 a déclenche un vent de panique chez les P.I.O (Programmeurs,Informaticiens et Operateurs).Le virus devait declencher ce vendredi 13,une 'bombe a retardement', comprenez un effacement pur et dur des donnees stockees dans la becaue avec en sus une possibilite de perturber le système d'exploitation,qui aurait du neutraliser une grande partie des PC français (fallait acheter un AMSTRAD,eh !).
Grace a certains logiciels et a un savoir-faire de nos informaticiens,seuls 1 % des ordinateurs aurait été contaminés.
Jason reviendra-t-il hanter la memoire de nos micros ?
Rendez-vous au mois d'avril,pour la reponse.

Des femmes pas très cathodiques

Une enquete menée conjointement par l'OMS,l'INSERN et l'INRS innocenterait totalement nos chers moniteurs.Suite à une rumeur qui voulait que les terminaux d'ordianteurs à écran à tube cathodique exposent les femmes enceintes à certains dangers,cette enquete montrait que les rayonnementsélectromagnetiques,emis par les écrans,étaient bien au-dessous des normes de sécurité occidentales ou soviétiques.Cette rumeur proviendrait du fait que les terminaux et l'usage de l'informatique qu'ils impliquent exigent un plus grand effort intellectuel,ce qui entrainerait une fatigue accrue.

COPIE PROHIBEE

En angleterre,c'est l'effervescence depuis le premier aout dernier, date à laquelle le gouvernement a interdit à la vente tout ce qui permettait de pirater un logiciel.Finis les utilitaires de copie et les cartouches magiques?non car les fabricants ont trouve une parade,ils appellent cela 'CARTOUCHE DE DUPLICATION POUR MAISON D'EDITION N'AYANT PAS LES MOYENS DE FAIRE DUPLIQUER PAR UNE ENTREPRISE SPECIALISEE'.Joli nom n'est-il pas ?
Si cela s'aggravait outre manche,rassurez-vous il reste toujours nos genies français et meme Daniel Duthil (APP) n'y pourrait rien.

PRO-GRAMME

Cette rubrique se veut avant tout PROFESSIONNELLE, les listings auront pour thème les maths, la physique, la chimie et tout ce qui a trait aux sciences ou à la vie courante. Le langage utilisé sera le BASIC, sauf exception.

Le pro-gramme de ce mois-ci, F.G.T.H est un traceur de fonctions mathématiques (Function Graph Tracing at Home), il a été conçu par mes soins il y a quelques temps déjà, mais me sert toujours. Les fonctions sont à entrer aux lignes 200, 300 et 400. Le repère sera toujours orthonormé. L'intervalle est paramétrable. J'espère que ce programme vous aidera, et que les maths seront plus RELAX (ça y est, je l'ai fait mon jeu de mots, tralalère, pour ceux qui ne l'ont pas compris, ou qui le trouvent trop nul, les réclamations sont à adresser à la rédaction).

```

5 ***** F.G.T.H *****
6 (C) SPY HUNTER MAI 1986
10 MODE 1
20 INPUT "Nombre de courbes (1 a 3)";n
30 INPUT "Abcisse de depart ";dep
40 INPUT "Abcisse d'arrivee ";arr
50 IF dep<0 THEN nom=-:(dep-arr) ELSE nom
   =arr-dep
60 nbi=(640/nom)-1
70 INK 1,0:INK 2,26:INK 0,13
80 BORDER 13
90 CLS:MOVE 0,200:DRAW 640,200,2
100 IF arr+dep=0 THEN MOVE 320,0:DR
   20,400,2:te=1
110 FOR i=320 TO 0 STEP -nbi:MOVE i,195:
   DRAW i,205,2:NEXT i:FOR i=320 TO 640 STE
   P nbi:MOVE i,195:DRAW i,205,2:NEXT i
120 IF te=1 THEN FOR i=200 TO 0 STEP -nb
   i:MOVE 315,i:DRAW 325,i,2:NEXT i:FOR i=2
   00 TO 400 STEP nbi:MOVE 315,i:DRAW 325,i
   ,2:NEXT i
130 FOR x=dep TO arr STEP ABS(dep/500)
140 ON ERROR GOTO 240
200 a=COS(x)+SIN(x)
210 IF a>arr OR a<-arr THEN GOTO 230
220 PLOT x*nbi+320,a*nbi+200,1
230 IF x>=arr AND n>=2 THEN 250 ELSE NEX
   T x
240 a=1000:RESUME 230
250 FOR x=dep TO arr STEP ABS(dep/500)
260 ON ERROR GOTO 340
300 b=COS(x)-SIN(x)
310 IF b>arr OR b<-arr THEN GOTO 330
320 PLOT x*nbi+320,b*nbi+200,3
330 IF x>=arr AND n>=3 THEN 350 ELSE NEX
   T x
340 b=1000:RESUME 330
350 FOR x=dep TO arr STEP ABS(dep/500)
360 ON ERROR GOTO 440
400 c=SIN(x)-COS(x)
410 IF c>arr OR c<-arr THEN GOTO 430
420 PLOT x*nbi+320,c*nbi+200,2
430 NEXT x
440 c=1000:RESUME 430

```



Un dernier pour ce mois-ci, très simple: Le redacteur de fractions

```

10 PRINT "Reductions de fractions": INPUT "Numerateur ";c: INPUT "Denominateur ";
   g=c:h=d
20 IF g=h THEN GOTO 100
30 IF g<h THEN GOTO 300
40 g=g-h:GOTO 20
100 e=c/g:f=d/g:IF c=e AND d=f THEN PRINT "Fraction irreductible"
105 PRINT "Resultat ";e:"/";f:RUN
300 h=h-g:GOTO 20

```