

JPB SYSTEM

Mon premier mot sera de vous souhaiter une bonne rentrée. Après être parti en vacances pendant deux mois, sait-on encore la signification de CALL ?

Bref, l'objet de cet article est d'expliquer comment transférer des routines existantes dans les programmes pour les inclure une à une dans vos programmes. La première application réside dans le repiquage des musiques, tâche dont les demo-makers sont friands.

Une première étape consiste à entrer dans le programme et à remarquer si celui-ci modifie, dès les premières instructions le RST #38. Seulement dans le cas d'une réponse positive à cette question, ce qui suit mérite d'être pris en compte. Autrement, il faut approfondir. Le RST #38 représente une entrée logiciel d'interruption du 280 dans le cas où l'on suppose le mode 1 d'interruption actif. Ici, le système va constamment faire des appels à ce RST, comme le ferait un CALL normal. La différence entre les deux est la rapidité d'exécution qui est plus lente pour CALL. Lorsque l'adresse écrite en format INTEL aux adresses #39 et #3A est modifiée, elle représente souvent celle de la routine musicale qui est appelée fréquemment.

Il faut repérer cette adresse et étudier la routine. Elle commence obligatoirement par un DI, qui interdit un autre appel d'interruption alors que la routine n'est pas encore finie, et se termine soit par un EI suivi d'un RET, soit par un RETI, instruction du 280 qui permet la restitution des registres à la fin d'un contexte d'interruption mais également le BOOT à l'adresse contenue dans la pile comme le RET.

À ce moment, il faut enlever le DI puis le EI ou remplacer le RETI par un RET classique. En ayant la main sous basic, il est normalment possible, s'il n'y a pas de pièges, d'effectuer des CALLS successifs à cette adresse pour simuler la routine voulue, mais ceci est fastidieux pour des raisons de temps d'accès. La dernière étape est la création d'un programme où la routine précédente est déclarée comme un bloc à activer suivant la fréquence du générateur de pulses d'impulsions. Dans une routine musicale, le CRT peut servir comme source d'interruptions et on utilise #BCD7 pour l'initialisation et #BCDD pour la désactivation. C'est ici l'autre volet du programme graphique développé dans le CRAZY CROC' 16. On donne maintenant l'architecture d'une telle routine.

En effectuant un CALL ON le bloc est activé suivant le rythme délivré par le contrôleur vidéo. À ce moment chaque DI

rencontre dans une routine quelconque, comme un accès disc par exemple, provoquera un arrêt de l'appel de ce bloc. Un arrêt définitif est obtenu par un CALL OFF.

```
ON  ORG #6000
    LD HL,BUFF
    LD BC,#8100

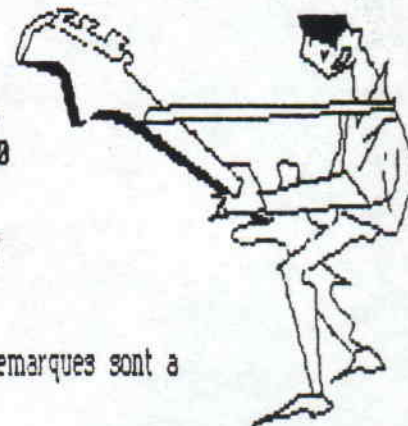
    LD DE, AD1
    JP #BCD7
OFF  LD HL, BUFF
    JP #BCDD
BUFF DEFS 10
```

Deux dernières remarques sont à signaler :

La durée de la routine commençant à AD1 doit être inférieure au temps de génération des interruptions effectuées par le contrôleur vidéo.

Si cela n'est pas déjà fait, il est nécessaire de prévoir une sauvegarde et une restitution des registres respectivement en début et en fin de routine.

En conclusion, cette méthode est utile à connaître pas seulement pour la beauté de la musique, c'est aussi une des applications pratiques des interruptions.



Free

Votre fanzine préféré, celui-là même que vous tenez en ce moment entre vos doigts fébriles est un FREEWARE. C'est à dire qu'il est entièrement gratuit et que sa diffusion (et donc sa survie) dépend de votre pouvoir de diffusion... Ce phénomène du FREEWARE prend de plus en plus d'importance sur CPC et l'on voit maintenant fleurir nombre de fanzines (papier ou digitaux), ainsi que des demos d'enfer ou les swapers français démontrent qu'ils n'ont rien à envier à leurs homologues anglais, allemands ou hollandais... La où cela devient intéressant c'est que le CREATOR COMPUTER CLUB est né. Ce club réservé aux programmeurs, graphistes ou musiciens a été créé par Stéphane St Martin (auteur de JAWS, MIKE et MOKO, DAN SILVER ...) et Franck Landy. Ceux-ci souhaitent réunir les meilleurs bidouilleurs sur AMSTRAD. Contactez-les donc de la part du CRAZY au 28/26/01/86 (Stéphane) ou 28/59/29/86 (Franck)

CRAZY CRACKING!



XYBOTS (Jupiter): vies POKE #721F,0
DOUBLE DETENTE (Superark): POKE #5596,0 et POKE #559D,0
MINIMATOR (TB's, poisson): vies 3A/6E/5A/D6/01
 remplacer 01 par 00 ou POKE #0733,0 . . level
 0E/00/32/6D/3A remplacer 00 par 00 a 00 ou POKE
 #127C,x (x de 0 a 3)
TIME SCANNER (TB's glace): level plate 1 secteur
 011 adresse #01A5 chercher 01/7E/FA/0E/00/ED/79
 remplacer par 3E x 02/21/10/00/00 (x de 0 a 3)
CHICAGO 90 (TB's, glace): temps infini 3A/53/09/3D/F2
 remplacer 3D par 00 ou POKE #07D4,0
TEBOTS (TB's, glace): credit infini 35/28/67/3A/01
 remplacer 35 par 00, energie D6/19/F0/77/04
 remplacer 19 par 00 et FD/7E/04/91/FD remplacer 91
 par 00 et DD/35/04/10/00 remplacer DD/35/04 par
 00/01/00.
SUPER SCRIMBLE (TB's, poisson): temps infini
 01/1D/0C/7E/91 remplacer 91 par 00 et
 00/9C/0E/01/35 remplacer 35 par 00.
TEMBLURE (TB's glace): invincibilite 3A/97/6C/B7/00
 et remplacer 00 par C9 . . level (avec CTRL SHIFT
 et ESC) 04/00/03/04/00 remplacer 30/6C par 67/72.
HATE (TB's glace): vies 7B/52/3D/32/B9 et remplacer
 3D par 00.
HERL GHOFTBUTTERS (TB's glace): vies 01/21/04/03/00
 remplacer 3D 00 00 00 00 03/00/35/20
 remplacer 35 par 00.
FENEGADE (TB's poisson): vies 21/04/03/00/00
 remplacer 35 par 20 . . energie 3A/04/0F/3D/00
 remplacer 3D par 00 . . temps 21/0B/CE/35/00
 remplacer 00 par C9.
VINDICATORS (TB's poisson): armes et etoiles
 infinies 7E/90/47/27/77 remplacer 90 par 00 . . vies
 7E/FE/02/D8/35 remplacer D8 par C9.
DARK FUSION (TB's glace): energie infinie
 3A/05/6A/96/36 remplacer 96 par 00.
PURPLE SATURN DAY (SURVIVOR's copy): piste 0
 secteur 47 adresse #010C remplacer 9E par 76.
THE JAMES (BOR): vies infinies POKE #31A7,0

Un nouveau gang
 a decide d'ecrire
 pour le CRAZY . .



Le BARZOI Company
 souhaiterait vous initier

a l'assembleur. Certains ont deja essaye, mais y
 ont laisse leur sante (n'est-ce pas Prof. KURTZ ?).
 Mais laissons la parole a Mister BARZOI lui-meme . .
 Hello KIDS, sortez votre DRAIS poussiereux de sous
 votre tas de copie illegale et chargez-le ! Nous
 allons essaye d'expliquer aux ramollis de la cervelle
 que vous etes comment redefinir ses caracteres
 sous assembleur. Et j'ai bien dit sous assembleur,
 le langage des CRACKS du CPC, celui des STARS en
 un mot celui du BARZOI Company. Les Basicophiles
 veroleux, boutonneux et adipeux sont pries de
 retourner chez leur MAMAN !
 Nous allons tout d'abord transferer la matrice de
 caracteres de notre cher CPC de ROM en RAM en
 utilisant la routine #BBAB. Il suffit pour cela de
 mettre dans DE le numero de caractere a partir
 duquel vous voulez redefinir, dans HL la nouvelle
 adresse d'implantation. Il faudra aussi redefinir
 chaque caractere selon une matrice de 8x8 et grace
 a une boucle savante modifie les caracteres desires.
 Fin du bavardage place a la source :

```

ORG #8000
INIT $
LD HL, #ABFF ;initialisation ROM disk
LD DE, #0040
LD C, ?
CALL #BCCE ;fin initialisation
MODE L, A, 0
CALL #BC0E ;travaillons en mode 0
LD DE, #41 ;a partir du A majuscule
LD HL, #8000 ;matrice ira en #8000
CALL #BBAB ; de ROM en RAM
LD BC, #8000 ;debut de redefinition
LD HL, LETTRE ;les nouveaux

caracteres
REDEF LD A, (HL) ;le nouveau dans A
LD (BC), A ;remplace l'original
INC BC
INC HL
LD A, #01 ;test de fin
CP (HL)
JR NZ, REDEF
RET
LETTRE DEFB #18,#24,#42,#42
DEFB #7E,#42,#42,#00
DEFB #01
    
```

Nous n'avons ici que redefini le A (a vous de
 continuer) et la prochaine fois nous vous
 expliquerons comment utiliser les fontes de HKF
 STUDIO et mettre tout ca dans un scrolling