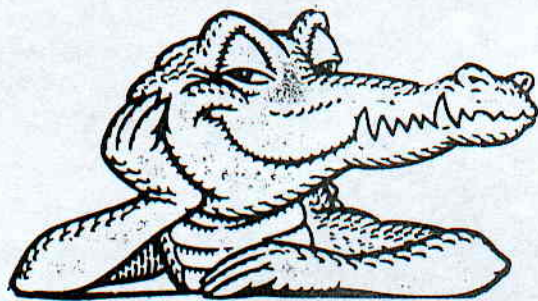
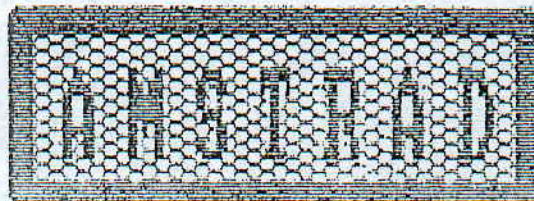


ALI --- GATOR

FREEWARE





EDITORIAL

Et voici le numéro 6 d'ALI GATOR. Avec un peu de retard, je sais. Mais la neige était si bonne que j'ai eu un mal fou à la quitter pour vous rejoindre.

A raison d'un numéro tous les deux mois, avec le prochain nous fêterons notre premier anniversaire. Pour un Freeware, c'est presque l'âge adulte. Une surprise attendra ceux d'entre vous qui m'ont fait confiance depuis le début. Je ne vous en dis pas plus pour le moment.

Dans l'édito du NR 2, je me lamentais devant ma solitude. Ce n'est plus aussi vrai aujourd'hui. Je remercie donc tous ceux qui d'une façon ou d'une autre ont contribué à ce petit journal. Tout en espérant qu'ils seront encore plus nombreux pour le prochain.

Donc avis aux amateurs. Une seule et unique adresse....

C LE MOULLEC - 83 RUE JOLIOT CURIE - 22420 PLOUARET - TEL 96 38 94 24

LES POTINS DE LA MERECALI

Vous avez tous entendu parler des virus informatiques. Ces vilaines petites bêtes qui se reproduisent à la vitesse de la lumière. Si vite qu'avant d'avoir éteinte ladite lumière ils ont déjà envahi toutes vos disquettes.

Sur les CPC le mal n'est jamais très grave car nos chères machines sont rarement reliées entre elles. Tout au plus vous endommagerez une disquette. Bien sûr, si cette disquette contenait toute votre photographie c'est triste pour les générations futures. Mais enfin elles y survivront.

Pour les grands ordinateurs, très souvent interconnectés, le mal est tout autre.

Quelques récentes affaires qui ont défrayé la chronique, ont montrés tout les dégâts que peuvent occasionner les bombes logiques. Et encore, jusqu'à aujourd'hui ces virus n'étaient l'œuvre de quelques joueurs plaisantins. Les

responsables des grands réseaux s'arrachent les cheveux en pensant à ce qu'il serait advenu dans le cas d'un terrorisme informatique délibéré.

De grosses têtes se sont mises au travail pour essayer de trouver la parade. La parade existe et c'est toujours la même. Créer un verrou de sécurité... jusqu'à ce qu'un petit malin en trouve la clef. Et en route pour un nouveau tour de manège.

C'est exactement comme pour la protection des logiciels. Une nouvelle protection apparaît sur le marché et les crackers se jettent dessus avec délectation. L'émulation aidant un, deux ou trois mois plus tard la protection soi-disant infaillible est bonne à mettre à la poubelle.

Pour en revenir à notre virus, personne n'est à l'abri. La revue AMS-MAG (NR 41 et 42) elle même s'est faite piéger. Sous couvert d'une astuce d'invincibilité dans le jeu THE LIVING DAYLIGHTS un petit mécréant rendait

votre disquette inutilisable. Heureusement la parade a été très vite trouvée et publiée dans le numéro de Février.

Et si je vous apprenais à créer vous même un virus....

Oh ! Pas un virus très méchant. Un petit, tout simple en BASIC. A vrai dire ce n'est même pas un virus mais une petite protection contre l'emploi sans votre accord d'un de vos logiciels.

Vous venez de créer un programme dont vous voulez être le seul à en avoir l'accès. Soit votre programme TOTO.BAS que vous sauvegardez en protégé sur une disquette. Vous n'êtes pas sans savoir qu'une protection BASIC est très simple à faire disparaître.

Aussi avant de faire votre sauvegarde définitive vous allez créer les deux lignes suivantes

```
1 LOCATE 1,1:PRINT "APPUYEZ SUR UNE  
TOUCHE":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1 ELSE  
A$=UPPER$(A$):POKE 100,  
ASC(A$):NMX$="TOTO.BAS":AFTER 500,1
```

JSUB 2001

10 REM ICI SE PLACERA LE RESTE DE
VOTRE PROGRAMME

2001 A=PEEK(100):IF A=65 THEN
RETURN ELSE ÆERA,ÆNMX\$:CALL 0:RETURN

Et voila le tour est joué.Si
l'utilisateur en début de programme ne
tape pas la bonne lettre (en
l'occurrence un A ici) au bout d'un
certain temps le programme s'arrête,
disparaît de la RAM de votre CPC et
vous grave encore du catalogue de la
disquette.

Quelques explication sur ces
deux lignes.

LIGNE 1

Primo attente d'une touche.
Deuxièmement, l'adresse de cette touche stockée à
l'adresse 100.After 500 (dix secondes)
l'écriture de la ligne 2001

LIGNE 2001

Si la touche est enfoncée est
en le A le programme continue
normalement.Si ce n'est pas le cas...
aujourd'hui les dégâts.ÆERA efface le
chier du catalogue et le CALL 0
initialise l'ordinateur et BYE BYE
termine le programme.

En parlant de BYE BYE,je vous
sais la même chose....



Finies les consultations fébriles
du manuel de votre CPC à la recherche d'
un code ASCII ! Entrez le programme
suivant,placez une belle feuille blanche
sous votre imprimante puis tapez RUN et
au bout de quelques minutes plus tard vous êtes en pos-
session d'une magnifique table ASCII que
vous pourrez coller où bon vous semble !
(pas sur l'écran de votre CPC !)

TABLE ASCII par B. LE BOURHIS

crée sur 6128+DMP 2000 le 11/10/88
SYMBOL AFTER 32:WIDTH 255:b\$=CHR\$(27)
K"+CHR\$(8)-CHR\$(8):PRINT#8,CHR\$(27);"
CHR\$(15);

FOR li=32 TO 54:k=1:FOR co=0 TO 207 S
P 23:a=li+co:IF a>255 THEN 100
k=k+9:PRINT#8,USING "###";a;:PRINT#8,
";CHR\$(27);"j";CHR\$(3);
c=40956+((a-32)*8):FOR n=c TO c+7:a\$=(
n+1)-c)=BIN\$(PEEK(n),8):NEXT n
c\$="":FOR m=1 TO 8:d\$="":FOR m=1 TO 7
\$=d\$+MID\$(a\$(m),n,1):NEXT m:c\$=c\$+CHR\$(
AL("&X"+d\$)):NEXT n
PRINT#8,b\$;c\$;CHR\$(27);"J";CHR\$(3);CH
(13);TAB(k-4);

93 c\$="":FOR n=1 TO 8:d\$=MID\$(a\$(8),n,1)
+STRING\$(7,0):c\$=c\$+CHR\$(VAL("&X"+d\$)):N
EXT n:PRINT#8,b\$;c\$;CHR\$(13);TAB(k);:NEX
T co
100 PRINT#8:NEXT li

Quelques explications:

- Le tableau A\$(x) contient la matrice
formant le caractère A (Rajouter une
ligne:65 FOR n=1 TO 8:PRINT a\$(n):NEXT
pour la visualiser).
 - La sortie imprimante s'effectuant sur
7 bits, 2 passages de la tête d'
impression sont nécessaires:
- 1: Les 7 premières lignes du caract-
ère sont imprimées.
 - 2: La 8ème ligne est imprimée après
décalage vers le bas et retour en
arrière de la tête d'impression.

Les 2 listings qui suivent vous seront
très utiles pour agrémenter la présenta-
tion de vos programmes (si, si j'en suis
sur!) :

GRLETTRE vous permettra d'obtenir (ra-
pidement) des lettres géantes à l'écran
et ECRVERTI écrira vos chaînes de caract-
ères verticalement (de haut en bas et
de bas en haut, quel luxe!).



10 ' GRLETTRE par B.L.B.

20 ' crée sur 6128 le 19/01/89

30 SYMBOL AFTER 32

40 MODE 0:FOR re=9 TO 0 STEP -1:LOCATE 7
,10:a\$=RIGHT\$(STR\$(re),1):GOSUB 70:NEXT:
FOR ho=1 TO 200:NEXT

50 MODE 2:LOCATE 5,5:a\$="ALI-GATOR":GOSU
B 70

60 LOCATE 9,15:a\$="Freeware":GOSUB 70:CA
LL &BB06:END

70 FOR m=1 TO LEN(a\$):a=ASC(MID\$(a\$,m,1)
)

80 c=40956+((a-32)*8):FOR n=c TO c+7:p\$=
BIN\$(PEEK(n),8):SYMBOL 48,0,0,0,0,0,0,0,
0:SYMBOL 49,255,0,255,0,255,0,255,0
90 PRINT p\$;CHR\$(10);STRING\$(8,0);:SYMB
L 48,124,198,206,214,230,198,124,0:SYMB
L 49,24,56,24,24,24,24,126,0:NEXT:PRINT
STRING\$(8,11);STRING\$(8,9);:NEXT:RETURN

10 ' ECRVERTI par B.L.B.

20 ' crée sur 6128 le 12/11/88

30 SYMBOL AFTER 32:MODE 0

40 LOCATE 11,5:a\$="ALI-GATOR Freeware":G
OSUB 70

50 LOCATE 10,22:GOSUB 100:CALL &BB06:END

60 ' écrit de haut en bas

70 FOR z=1 TO LEN(a\$):a=ASC(MID\$(a\$,z,1)
):c=40956+((a-32)*8):FOR n=c TO c+7:a\$((
n+1)-c)=BIN\$(PEEK(n),8):NEXT

80 FOR n=1 TO 8:b\$="":FOR m=8 TO 1 STEP-
1:b\$=b\$+MID\$(a\$(m),n,1):NEXT:POKE 42740+
n,VAL("&X"+b\$):NEXT:PRINT CHR\$(255)CHR\$(
8)CHR\$(10);:NEXT:RETURN

90 ' écrit de bas en haut

100 FOR z=1 TO LEN(a\$):a=ASC(MID\$(a\$,z,1
)):c=40956+((a-32)*8):m=8:FOR n=c TO c+7
:a\$(m)=BIN\$(PEEK(n),8):m=m-1:NEXT

110 FOR n=1 TO 8 STEP 1:b\$="":FOR m=8 TO
1 STEP-1:b\$=b\$+MID\$(a\$(m),n,1):NEXT:POK
E 42748-n,VAL("&X"+b\$):NEXT:PRINT CHR\$(2
55)CHR\$(8)CHR\$(11);:NEXT:RETURN

Les plus observateurs d'entre vous
auront remarqué le 'C=40956+((A-32)*8)'
qui traîne dans les 3 listings, cette
'formule magique' est à la base de tous
ces tripatouillages de caractères.

Avec 'A'= code ASCII du caractère à
traiter, 'C' donne l'adresse de la mé-
moire où est rangée la première ligne de
la matrice formant le dessin du caract-
ère ('C+i=adresse de la 2ème ligne...etc

PUBLICITE



INFORMATIQUE AMSTRAD

NUMERO 1

NUMERO 1

Le numéro 1 de MICROZINE est paru !!
Au sommaire: des trucs, des astuces
pour les passionnés d'Amstrad et une
surprise pour les utilisateurs d'
Oxford PA0. Alors vite commandez-le
à l'adresse suivante, il ne vaut que
3 timbres à 2,20F !

PAR
L'AUTEUR DES
ASTUCES
D'ALIGATOR

Bruno LE BOURHIS
Bourg de Brec'h
56400 AURAY

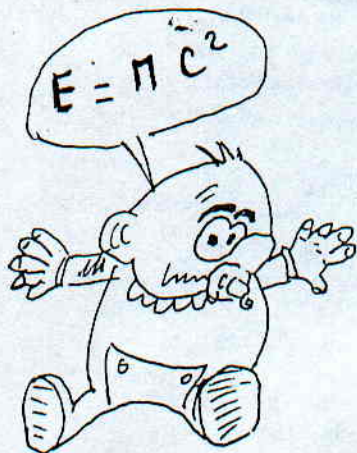


jusqu'à C+7=adresse de la 7ème et dernière ligne).

Attention ! Il faut absolument que votre programme commence par SYMBOL AFTER 32 pour que tout fonctionne.

En lisant - par PEEK(C) - et en exploitant la valeur inscrite à cet emplacement mémoire on obtient assez facilement des effets surprenants.

A bientôt dans ALI-GATOR le fanzine qui vaut de l'or !



```

) REM :
) REM :
) REM : PETIT MAIS UTILE :
) REM :
) REM : RECUPERATEUR DE FICHIER :
) REM :
) REM :
) MODE 2:INK 0,1:BORDER 1:PAPER 0:INK 1
) 6:PEN 1
) PRINT "Récupérateur de fichiers effacés"
) ...":PRINT:PRINT
) 0 POKE &A701,&E5:CAT
) 0 INPUT "Nom.ext: ";a$:b$="0:"a$
) 0 UREN,ab$,aa$
) 0 GOTO 80
) 0 REM CE PETIT PROG EST L'INVERSE DE C
) UI PARU DANS ALI NR 5
) 0 REM TRES UTILE AUSSI POUR PARER AU V
) US DE LA MERE ALI

```

```

REM :
REM :
REM : DOSSIER SPRITE (SUITE...) :
REM :
REM : ROUTINES D'AFFICHAGE :
REM :
REM :
A=&A000:F=&A19D:L=100:WHILE AC=F:FOR
TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+
36*(S+K>32767):IF AC=F THEN POKE A,K
NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S TH
PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL
L=L+10:WEND
DATA 7C,C6,08,67,D0,D5,11,50,C0,19,D
7,00,DD,5E,00,0765
DATA DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,06,1
),19,BD,F3,C5,0E9D

```

```

120 DATA E5,06,04,1A,77,13,23,10,FA,E1,C
D,00,A0,C1,10,EF,156B
130 DATA FB,C9,00,00,00,DD,5E,00,DD,5
6,01,DD,6E,02,DD,1BC8
140 DATA 66,03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,0
6,04,1A,E6,AA,28,2263
150 DATA 06,4F,7E,E6,55,B1,77,1A,E6,55,2
8,06,4F,7E,E6,AA,2979
160 DATA B1,77,23,13,10,E6,E1,CD,00,A0,C
1,10,DB,FB,C9,00,318B
170 DATA 00,00,00,11,00,A4,DD,6E,00,DD,6
6,01,06,10,C5,E5,368F
180 DATA 06,04,7E,12,13,23,10,FA,E1,CD,0
0,A0,C1,10,EF,C9,3D40
190 DATA 00,00,00,11,00,A4,DD,6E,00,DD,6
6,01,06,10,C5,E5,4244
200 DATA 06,04,1A,77,23,13,10,FA,E1,CD,0
0,A0,C1,10,EF,C9,48F6
210 DATA 00,00,00,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6
E,02,DD,66,03,06,4DFE
220 DATA 10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,04,7E,E
6,AA,20,09,7E,E6,55F3
230 DATA 55,4F,1A,E6,AA,B1,77,7E,E6,55,2
0,09,7E,E6,AA,4F,5DAB
240 DATA 1A,E6,55,B1,77,23,13,10,E0,E1,C
D,00,A0,C1,10,D5,653F
250 DATA FB,C9,00,00,00,DD,5E,00,DD,56,0
1,DD,6E,02,DD,66,6C02
260 DATA 03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,0
4,1A,AE,77,13,23,71DA
270 DATA 10,F9,E1,CD,00,A0,C1,10,EE,FB,C
9,00,00,00,DD,5E,79EF
280 DATA 00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,0
6,10,CD,19,BD,F3,8062
290 DATA C5,E5,06,04,1A,E6,88,28,06,4F,7
E,E6,77,B1,77,1A,8738
300 DATA E6,44,28,06,4F,7E,E6,BB,B1,77,1
A,E6,22,28,06,4F,8DC5
310 DATA 7E,E6,DD,B1,77,1A,E6,11,28,06,4
F,7E,E6,EE,B1,77,9636
320 DATA 23,13,10,D0,E1,CD,00,A0,C1,10,C
5,FB,C9,DD,7E,00,9E4F
330 DATA 32,1A,A0,32,43,A0,32,7D,A0,32,9
D,A0,32,C0,A0,32,44D2
340 DATA 02,A1,32,2B,A1,DD,7E,01,32,22,A
0,32,4B,A0,32,81,AA93
350 DATA A0,32,A1,A0,32,C8,A0,32,0A,A1,3
2,33,A1,C9,00,00,B0EC
360 CLS:PRINT "FICHIER DES ROUTINES CORR
ECT..."
370 PRINT:PRINT:PRINT
380 PRINT "NON DE SAUVEGARDE : ROUTINE.
BIN"
390 SAVE "ROUTINE",B,&A000,&1A0

```



```

10 REM :
20 REM :
30 REM : DEMONSTRATION :
40 REM : DES DIFFERENTS :
50 REM : AFFICHAGE DE :
60 REM : SPRITES :

```

```

70 REM :
80 REM : CLAUDE LE MOULLEC :
90 REM : JUILLET 1988 :
100 REM :
110 REM :
120 MEMORY &8FFF
130 LOAD "4sprites.bin",&9000
140 LOAD "routine.bin",&A000
160 REM :
170 REM :
180 REM : VARIABLES :
190 REM :
200 REM :
210 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK
3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,6:INK 7,9:INK
8,2:INK 9,11:INK 10,14:INK 11,3:INK 1
2,4:INK 13,3:INK 14,0
220 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*
4
230 FOR h=0 TO 3:sp(h+1)=&9000+(h*4):NE
XT
240 WINDOW #1,1,20,1,19:WINDOW #2,2,19,2
2,24
250 PLOT 2,2,3:DRAW 638,2:DRAW 638,90:DR
AW 2,90:DRAW 2,2
260 ph$(1)="AFFICHAGE SIMPLE"
270 ph$(2)="EN AND ET 1ER PLAN"
280 ph$(3)="IDEM EN 2EME PLAN"
290 ph$(4)="AFFICHAGE EN XOR"
300 ph$(5)="ON RECOMMENCE ..."
310 GOTO 510
320 REM :
330 REM :
340 REM : LE DECOR :
350 REM :
360 REM :
370 FOR g=1 TO 10
380 PEN g:LOCATE g,19:PRINT CHR$(206)
390 LOCATE g+10,19:PRINT CHR$(206)
400 NEXT g
410 FOR g=16 TO 20:PEN 4:LOCATE g,5:PRIN
T CHR$(206):NEXT
420 FOR h=2 TO 14 STEP 3
430 FOR g=1 TO 18 STEP 2
440 CALL &A00D,FN po(h,g),sp(3)
450 NEXT g,h:RETURN
460 REM :
470 REM :
480 REM : AFFICHAGE SIMPLE :
490 REM :
500 REM :
510 CLS #1:GOSUB 370:PH=1:GOSUB 2140
520 FOR h=19 TO 15 STEP -1
530 adx=FN po(h,3)
540 CALL &A00D,adx+2,sp(2):REM AFFICHE
550 FOR t=1 TO 100:NEXT t:REM TEMPO
560 CALL &A00D,adx+2,sp(1):REM SPRITE 2
570 FOR t=1 TO 100:NEXT t
580 CALL &A00D,adx+2,sp(4):REM EFFACE
590 CALL &A00D,adx,sp(2)
600 FOR t=1 TO 100:NEXT t
610 CALL &A00D,adx,sp(1)
620 FOR t=1 TO 100:NEXT t
630 CALL &A00D,adx,sp(4)
640 NEXT h
650 FOR h=3 TO 17

```

```

560 adx=FN po(15,h)
570 CALL &A00D,adx,sp(1)
580 FOR t=1 TO 100:NEXT t
590 CALL &A00D,adx,sp(4)
700 NEXT h
710 FOR h=15 TO 2 STEP -1
720 adx=FN po(h,17)
730 CALL &A00D,adx,sp(2)
740 FOR t=1 TO 100:NEXT t
750 CALL &A00D,adx,sp(1)
760 FOR t=1 TO 100:NEXT t
770 CALL &A00D,adx,sp(4)
780 CALL &A00D,adx-2,sp(2)
790 FOR t=1 TO 100:NEXT t
800 CALL &A00D,adx-2,sp(1)
810 FOR t=1 TO 100:NEXT t
820 CALL &A00D,adx-2,sp(4)
830 NEXT h
840 REM :
850 REM :
860 REM : AFF AND 1ER PLAN :
870 REM :
880 REM :
890 GOSUB 370:PH=2:GOSUB 2140
900 FOR h=19 TO 15 STEP -1
910 adx=FN po(h,3)
920 CALL &A073,adx+2:REM SAUVE DECOR
930 CALL &A036,adx+2,sp(1):REM AFFICHE
940 FOR t=1 TO 100:NEXT t:REM TEMPO
950 CALL &A093,adx+2:REM RESTITUE DECOR
960 CALL &A036,adx+2,sp(2)
970 FOR t=1 TO 100:NEXT t

```

Je commence
nous
associer avec
un dossier
de sprites



Ouais, j'ai nous
prend pour
des cruches

```

980 CALL &A093,adx+2
990 CALL &A073,adx
1000 CALL &A036,adx,sp(1)
1010 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1020 CALL &A093,adx
1030 CALL &A036,adx,sp(2)
1040 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1050 CALL &A093,adx
1060 NEXT
1070 FOR h=3 TO 17
1080 adx=FN po(15,h)
1090 CALL &A073,adx
1100 CALL &A036,adx,sp(1)
1110 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1120 CALL &A093,adx
1130 NEXT
1140 FOR h=15 TO 2 STEP -1
1150 adx=FN po(h,17)
1160 CALL &A073,adx
1170 CALL &A036,adx,sp(1)

```

```

1180 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1190 CALL &A093,adx
1200 CALL &A036,adx,sp(2)
1210 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1220 CALL &A093,adx
1230 CALL &A073,adx-2
1240 CALL &A036,adx-2,sp(1)
1250 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1260 CALL &A093,adx-2
1270 CALL &A036,adx-2,sp(2)
1280 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1290 CALL &A093,adx-2
1300 NEXT
1310 REM :
1320 REM :
1330 REM : "AND"+ARRIERE PLAN:
1340 REM :
1350 REM :
1360 GOSUB 370:PH=3:GOSUB 2140
1370 FOR h=19 TO 15 STEP -1
1380 adx=FN po(h,3)
1390 CALL &A073,adx+2:REM SAUVE DECOR
1400 CALL &A0B3,adx+2,sp(1):REM AFFICHE
1410 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1420 CALL &A093,adx+2:REM RESTITUE DECOR
1430 CALL &A0B3,adx+2,sp(2)
1440 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1450 CALL &A093,adx+2
1460 CALL &A073,adx
1470 CALL &A0B3,adx,sp(1)
1480 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1490 CALL &A093,adx
1500 CALL &A0B3,adx,sp(2)
1510 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1520 CALL &A093,adx
1530 NEXT
1540 FOR h=3 TO 17
1550 adx=FN po(15,h)
1560 CALL &A073,adx
1570 CALL &A0B3,adx,sp(1)
1580 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1590 CALL &A093,adx
1600 NEXT
1610 FOR h=15 TO 2 STEP -1
1620 adx=FN po(h,17)
1630 CALL &A073,adx
1640 CALL &A0B3,adx,sp(1)
1650 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1660 CALL &A093,adx
1670 CALL &A0B3,adx,sp(2)
1680 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1690 CALL &A093,adx
1700 CALL &A073,adx-2
1710 CALL &A0B3,adx-2,sp(1)
1720 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1730 CALL &A093,adx-2
1740 CALL &A0B3,adx-2,sp(2)
1750 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1760 CALL &A093,adx-2
1770 NEXT
1780 REM :
1790 REM :
1800 REM : AFFICHAGE EN XOR :
1810 REM :
1820 REM :

```

```

1830 GOSUB 370:PH=4:GOSUB 2140
1840 FOR h=19 TO 15 STEP -1
1850 adx=FN po(h,3)
1860 CALL &A0F5,adx+2,sp(1):REM 1ER AFFI
CHAGE
1870 FOR t=1 TO 150:NEXT t:REM TEMPO
1880 CALL &A0F5,adx+2,sp(1):REM REAFFICH
AGE = EFFACEMENT
1890 CALL &A0F5,adx,sp(2)
1900 FOR t=1 TO 150:NEXT t
1910 CALL &A0F5,adx,sp(2)
1920 NEXT
1930 FOR h=3 TO 17
1940 adx=FN po(15,h)
1950 CALL &A0F5,adx,sp(1)
1960 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1970 CALL &A0F5,adx,sp(1)
1980 NEXT
1990 FOR h=15 TO 2 STEP -1
2000 adx=FN po(h,17)
2010 CALL &A0F5,adx,sp(1)
2020 FOR t=1 TO 150:NEXT t
2030 CALL &A0F5,adx,sp(1)
2040 CALL &A0F5,adx-2,sp(2)
2050 FOR t=1 TO 150:NEXT t
2060 CALL &A0F5,adx-2,sp(2)
2070 NEXT
2080 PH=5:GOSUB 2130:FOR T=1 TO 3000:NEX
T:GOTO 510
2090 REM :
2100 REM :
2110 REM : LE TEXTE :
2120 REM :
2130 REM :
2140 FOR h=1 TO 5:LOCATE #2,18,3:PRINT #
2,CHR$(10):NEXT
2150 lg=LEN(ph$(ph)):cent=INT((20-lg)/2)
2160 LOCATE cent+1,23:PEN 4:PRINT ph$(ph)
)
2170 RETURN

```

RUBRIQUE A BRAC

FLASH NR 1

Ouf c'est terminé pour ce qui est des listings du dossier des sprites. La prochaine fois on explique, on décortique...

FLASH NR 2

Vous avez vu le petit nouveau ? Celui qui s'est occupé de la rubrique astuces. C'est un bon; un tout bon... et je m'y connais. La représentation de tous les codes ASCII sur 10 cm2... une petite merveille.

PS: Tu m'envoies ton fanzine gratis BRUNO ...?

FLASH NR 3

Avec ce numéro 6, beaucoup d'entre vous terminent leur abonnement. Pas la peine de vous faire un dessin. Un carnet de 10 timbres et en route jusqu'au numéro 10.