



L' ELEFAN



Mensuel,
évidemment !

NO 3

JANVIER 1991

En ! Oites On

CE MOIS-CI, ON REDEVIENT PLUS RAI-
SONNABLE, ET ON SORT 6 PAGES. (8,
C'ÉTAIT TROP POUR LA PHOTOCOPIEUSE
CANON ET 4, C'ÉTAIT PAS ASSEZ POUR
QUE JE RACONTE MES CO..., EUH, MES
BÊTISES...)

CECI DIT, JE VOUS SOUHAITE UNE BON-
NE ANNÉE 1991, AVEC DE NOUVELLES
RÉSOLUTIONS (OUBLIÉES AU BOUT D'UNE SEMAINE...), ET
COMME M'A DIT L'ONCLE SAM : "N, AH
PUIS NOUILLES. YEAHHH !!" (DUR, LE JEU DE
MOTS, DUR...)

BONNE LECTURE, BONNE ANNÉE, BONNE APARTE 3A.

Seau Mon

En oui ! Mesdames, Mesdemoisel-
les, Messieurs, Bonsoir !!
Au menu ce soir, nous vous pro-
posons, avec ambiance de fête &
rappel des vacances, 6 pages de
gribouillis en tous genres, pour
les petits et les moins grands !
Faites vos jeux, les jeux sont
faits, rien ne va plus !! Et ce
ce que je dis ne veut rien dire
non plus. Ne vous inquiétez pas
c'est normal, c'est l'âge...

Page 1 : VOUS L'AVEZ DEVANT VOS YEUX ÉBANTIS...

Page 2 : COURS POUR CALCULATRICE + JEU-VENTE DES ORANGERES

Page 3 : 3 TESTS DE FILMS, C'EST LES VACANCES !!

Page 4 : TEST OLDIES + POKES HABITUELS

Page 5 : TEST NEWS + BLAQUES

Page 6 : PROG POUR CPC + CONCOURS SUR VASEUSES

Alors, vous avez passé de
bonnes vacances ??

Moi, c'était génial. J'ai
dormi, j'ai mangé, j'ai
dormi et puis j'ai
mangé. Ah, aussi
j'ai réveillé, j'ai
donc mangé sans dormir.
C'était super...

Enfin, c'est ça les
fêtes, deux semaines
de vacances passion-
nantes à regarder la
télé et à inviter les
copains (ET LES COPINES, BIEN SÛR...).

PUISQU'IL ME RESTE UN PETIT
PEU DE PLACE, JE VAIS COM-
PLÉTER L'ARTICLE SUR LES FX
DU MOIS DERNIER EN VOUS IN-
DIQUANT LES GRAPH PRÉDÉFINIS
QUE J'AVAIS OUBLIÉS :

Ecrire Graph Y=, puis une des fonc-
tions suivantes SANS X.

-sin -cos -tan -sin⁻¹ -cos⁻¹ -tan⁻¹
-sinh -cosh -tanh -sinh⁻¹ -cosh⁻¹ -tanh⁻¹
-√ -x² -log -ln -10^x -e^x
-x⁻¹ -3

JE LIS L'ÉLÉFAN, ET JE ME TROUVE PLÛTOT BEAU.

FFFF !! Vous pouvez pas imaginer comme c'est dur de travailler pendant les vacances...



CE JOURNAL
EST
D'ENFER !

NE SACHANT
PAS QUOI
METTRE
COMME DES-
SIN SUR
CETTE PA-
GE, (WU QUE J'EN
DÉJÀ UTILISÉ PAS
MAL DANS MA RÉSER-
VE), JE VOUS
METS JUSTE
LÀ UN DESSIN

DE LÉO, NOTRE
NOUVEAU DESSINATEUR, CELUI
QUE JE VOUS AVAIS ANNONCÉ LE MOIS
DERNIER. JE REMERCIÉ D'AILLEURS LÉO DE M'AVOIR FAIT CES
DESSINS, D'UN STYLE TOUT A FAIT DIFFÉRENT DE VÉRONIQUE.

UN GAG PARMI TANT D'AUTRES : - CE CHIEN EST-IL TATOUÉ ??
- BIEN SÛR QU'IL EST A MOUÉ !!

PAGE 1

Rue Brique Colque Hue La Trice!

Pour ceux qui connaîtraient déjà tout ce que je raconte, et pour les autres aussi, voici un prog à taper pour votre calculatrice, et je vous gâte, car il va vous permettre de prolonger vos vacances. Ainsi, vous passez 15 jours au bord de la mer, mais que faire ? Vous décidez de vendre des orangeades sur la plage. Achetées 2 F, vous les revendez au prix que vous voulez (prix conseillé : entre 3 et 6 F), tout en sachant que le temps prévu et les événements vont influencer sur le nombre de verres vendus. (Il y a quand même une part de hasard, mais on vend plus de verres quand il est prévu la canicule, accompagnée d'une panne d'eau.)

Voici donc le prog : (en 467 pas)

```
50->B:15->J
Lb1 0:Int 8Ran#->I:Int 2Ran#(2-Int 5Ran#)->E
```

```
"Temps prévu"
I-0->"Canicule"
I-1->"Aride"
I-2->"Chaud"
I-3->"Sec"
I-4->"Humide"
I-5->"Pluvieux"
I-6->"Orageux"
I-7->"Neige"
"Evenement"
E-2->"Panne d'eau"
E-1->"Pollution"
E-0->"Aucun"
E-1->"Travaux"
E-2->"Match de foot"
"Bourse":B
"Prix de vente"?>P
Lb1 3
"Nombre de verres achetés"?>N
B(2N)>Goto 3
Int (16-2I)Ran#+28-3I-Int 4P-5E->C
C(0->0:C:C)N->N:C:CP-2N->R
B+R->B:"Verres vendus":C
"Benefice":R
B(2->1)J:Dsz J:Goto 0
"Benefice des vacances":B-50
B(2->"Faillite":OK
```

A propos, je vous conseille d'utiliser les flèches pour vous déplacer dans les progs; c'est plus car il y a les 4 directions, et vous ne rajouterez pas des pas inutiles à la fin du prog !!

En ce qui concerne les progs mis en mode 2, vous pouvez les effacer en passant en mode 3, choisir celui à effacer (TIRET QUI CLIGNOTE) puis appuyer sur AC (NO 33). Attention !! c'est irréversible !

LE MODE 0 : mode fichier dans lequel on peut mettre un prog, l'entrée des instructions étant alors + complexe qu'en mode 2; en effet, si on appuie 1 fois sur Alpha, un triangle qui clignote nous indique que le mode d'écriture est le même qu'en mode "normal". Ou presque ! Car si on rappuie sur Alpha pour avoir une lettre, l'écriture ne revient pas seule en mode normal, il faut appuyer à nouveau sur Alpha. Vous avez donc 2 modes d'écriture : 1 auquel vous êtes habitué, l'autre étant pour le texte. D'ailleurs, vous pouvez obtenir des lettres minuscules dans votre texte en appuyant sur Shift (EN MODE "LETTRES"). C'est bien, hein ??

En mode 0, vous avez un aide-mémoire qui vous rappelle les fonctions spécifiques au fichier. Appuyez pour cela sur Disp continuellement, tout en étant dans le mode 0. Ces différentes fonctions sont à rentrer soit au menu du mode 0, soit après avoir appuyé sur AC, quand on est dans un programme ou fichier.

D (=DUMP) : AFFICHE LA LISTE DES DIFFÉRENTS PROGRAMMES. VOUS POUVEZ SOIT ACCÉLÉRER LE DÉFILEMENT - EN MAINTENANT LA TOUCHE EXE ENFONCÉE - SOIT FAIRE UN "ARRÊT SUR IMAGE" EN APPUYANT SUR AC PENDANT LE DÉFILEMENT, SOIT LAISSER PASSER LES NOMS ET LES CONTEMPLER... Les noms comportants une * à côté sont protégés par un code secret dont nous parleront une autre fois...

F (=FREE) : AFFICHE LE NOMBRE DE PAS QUI RESTENT. (JE NE PERMETS DE FAIRE LA REMARQUE QUE CE MÊME NOMBRE DE PAS EST AFFICHÉ À LA FIN D'UN DUMP).

DEL (=DELETE) : EFFACE LE FICHIER DONT ON ÉCRIT LE NOM EN ENTIER À LA SUITE DE L'INSTRUCTION, ET SEULEMENT SI CE DERNIER N'EST PAS PROTÉGÉ.

ELA (=DELETE ALL) : EFFACE TOUS LES FICHIERS NON PROTÉGÉS.

ELAS* (=SHIFT+TOUCHE NO 37) : EFFACE TOUS LES FICHIERS SANS EXCEPTION !!

END (=END) : SORTIE DU MODE 0, RETOUR AU MODE DE CALCUL, LE MODE 1.

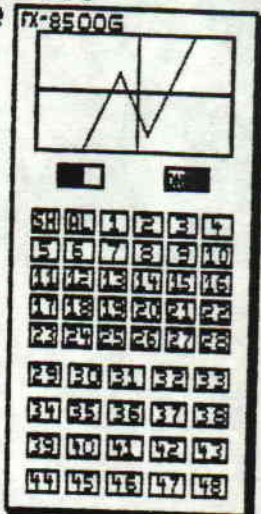
Ensuite, pour créer un prog, entrer un nom entre guillemets, qui n'est pas déjà utilisé. S'il l'est déjà, vous rentrerez dans le prog déjà défini (sauf s'il y a besoin d'un nom de code). Pour entrer un prog, il y a une autre méthode, plus rapide, c'est d'entrer son No dans la liste (Dump). Finalement, quand vous voulez exécuter un programme, mettez-vous en mode 1, puis tapez : Prog N (avec N, un nombre allant de 0 à 9, pour un prog en mode 2), si le prog est protégé ne changeant rien pour son exécution.

Voilà, je pensais pouvoir vous mettre un ou deux petits programmes d'exemple. SEULEMENT JE N'AI PLUS DE PLACE, ET JE CROIS QUE J'AI DÉJÀ ASSEZ CONDENSÉ LE TEXTE SUR CETTE PAGE. EN TOUT CAS, TAPÉZ "LA VENTE DES ORANGEADES", CA VOUS OCCUPERA ! BON COURAGE !! A3

va ?? Pas trop dur à suivre ? Bien sûr que non, vous êtes des génies... (QUOTIQUE...)

SALUT LES P'TITS CLOUS ! ME REVOILÀ POUR VOUS APPRENDRE QUELQUES TRUCS SUR VOTRE FX PRÉFÉRÉE ET TOUT D'ABORD, POUR ANNONCER LE DÉBUT DE CE COMMERCEMENT QUI S'ANNONCE MAINTENANT POUR DÉBUTER AU DÉPART, JE VAIS VOUS PARLER DES DIFFÉRENTS MODES DE PROG, À SAVOIR, MODE 2 (POUR TOUS) & 0 (SEULEMENT POUR LES 8000 ET 85006).

LE MODE 2 : En appuyant sur Mode, puis sur 2, il apparaît plusieurs indications : WRT qui indique que vous êtes en mode Write donc mode d'écriture, puis le nombre de pas de libres (Bytes Free), et une suite de chiffres ou tirets (10 emplacements, de 0 à 9) : un chiffre vous indique que le prog est vide, libre, alors qu'un tiret montre qu'il est occupé (quelle que soit la longueur, et même si ce ne sont que des espaces). Ça va jusque-là ? C'est pas trop dur ? On continue alors... Normalement, vous avez un chiffre qui clignote. Si vous appuyez sur EXE, vous pouvez alors entrer le prog. Si c'était un tiret qui clignotait, alors vous êtes rentré dans le prog. Vous pouvez alors le modifier. Et si vous avez le courage d'appuyer sur Shift puis sur EXE (QUAND LE TIRET CLIGNOTE, DONC AVANT D'ÊTRE ENTRÉ DANS LE PROG...) vous arrivez directement à la fin du prog. Fini les longues séries de tapotement des flèches ou de EXE pour aller à la fin du prog (et en connaître la longueur en appuyant alors sur Disp (TOUCHE NO 5)) !





M'AH !!



→ Non, non, ce n'est pas la photo de mon Cyril adoré, ça veut seulement indiquer que le film n'est pas interdit aux enfants, au contraire !!

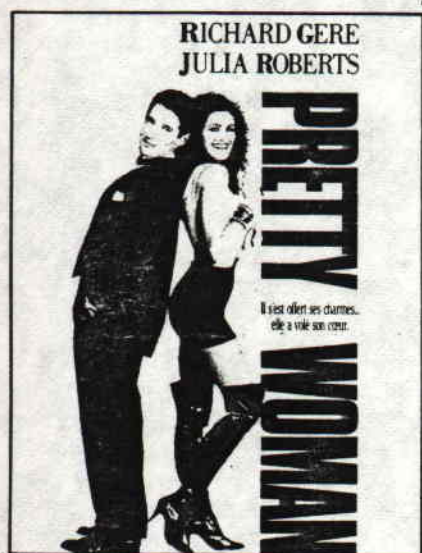
Eh oui ! Voici, comme vous l'avez tous deviné, la rubrique Cinéma. Ce mois-ci, pas moins de 3 films testés ! Et tout ça, grâce à qui ? grâce à Cyril ! ('faut bien que je parle de lui, sinon il ne filera pas de places gratuites...)

Et pour commencer, voici : **Maman, j'ai raté l'avion !**

C'est l'histoire d'une famille nombreuse (environ 15 personnes dans la maison...) qui s'en va en vacances et qui, par un malencontreux concours de circonstances (je me demande si c'était fait exprès ? Enfin, bon, passons) oublie l'un de ses éléments, j'ai nommé Kevin (Macaulay Culkin), un gamin de 9 ans. Ils ne s'en rendent compte que dans l'avion, et la mère cherche alors par tous les moyens, à revenir chercher son fils oublié. Pendant ce temps, le petit garçon, personnage principal du film, ne s'en fait guère, et s'occupe de toutes les tâches ménagères, tout en faisant un maximum de bêtises !! Et c'est là qu'interviennent deux méchants cambrioleurs contre lesquels Kevin devra se défendre, il utilisera d'ailleurs des stratagèmes à mourir de rire !



Cette super comédie montre les réactions d'un enfant face au monde des adultes. Ce film est interdit aux plus de 18 ans ! (C'était juste, pour moi...) Et en plus, c'est un film d'époque, il se passe à Noël... (Il est vrai que quand vous lirez cette critique, ça sera passé, mais pour moi, c'était un film d'époque, voilà...)



And Now... Pretty Woman, UN FILM DE G.

MARSHALL, AVEC RICHARD GERE, JULIA ROBERTS. EN TANT QUE 2ème FILM TESTÉ, JE DOIS VOUS AVOUER QUE CE FILM EST QUELQUE PEU DIFFÉRENT DU PRÉCÉDENT. C'EST UNE COMÉDIE, MAIS POUR PLUS GRANDS. (EH, J'AI PAS DIT QUE C'ÉTAIT UN FILM INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS, SI VOUS VOYEZ CE QUE JE VEUX DIRE...) EN DEUX MOTS (OU PRESQUE), L'HISTOIRE : UN HOMME (C'est vague) R. GERE (Ah, c'est déjà mieux...) PASSE SA VIE À TRAVAILLER EN RACHETANT DES ENTREPRISES EN FAILLITE ET EN LES REVENDANT + CHER. UN JOUR, PERDU DANS HOLLYWOOD, IL SE FAIT ABORDER PAR UNE PROSTITUÉE, J. ROBERTS, QUI LUI PROPOSE DE LUI INDiquer SON CHEMIN, EN ESPÉRANT UN PEU PLUS, ÉVIDEMMENT. ELLE RÉUSSIT SON COUP, ET IL LUI PROPOSE DE RESTER AVEC LUI JUSQU'À LA FIN DE LA SEMAINE, POUR LE BOULEAU. DÈS LORS, TOUT S'ENCLENCHE, LA FILLE TOMBE AMOUREUSE DE LUI, ET VICE-VERSA, RÉCIPROQUEMENT DE L'OPPOSÉ DU CONTRAIRE. Ils se marient et eurent beaucoup d'enfants (MAIS NON, JE DÉLIRE...), EN FAIT ELLE LE FAIT CHANGER D'ATTITUDE DANS SON TRAVAIL, ET ILS PARTENT ALORS ENSEMBLES, HEUREUX.

UN FILM AUSSI BIEN QUE LE PRÉCÉDENT, PEUT-ÊTRE MOINS TORDANT (ENFIN, À MON AVIS PERSONNEL À MOI), MAIS BIEN QUAND MÊME...

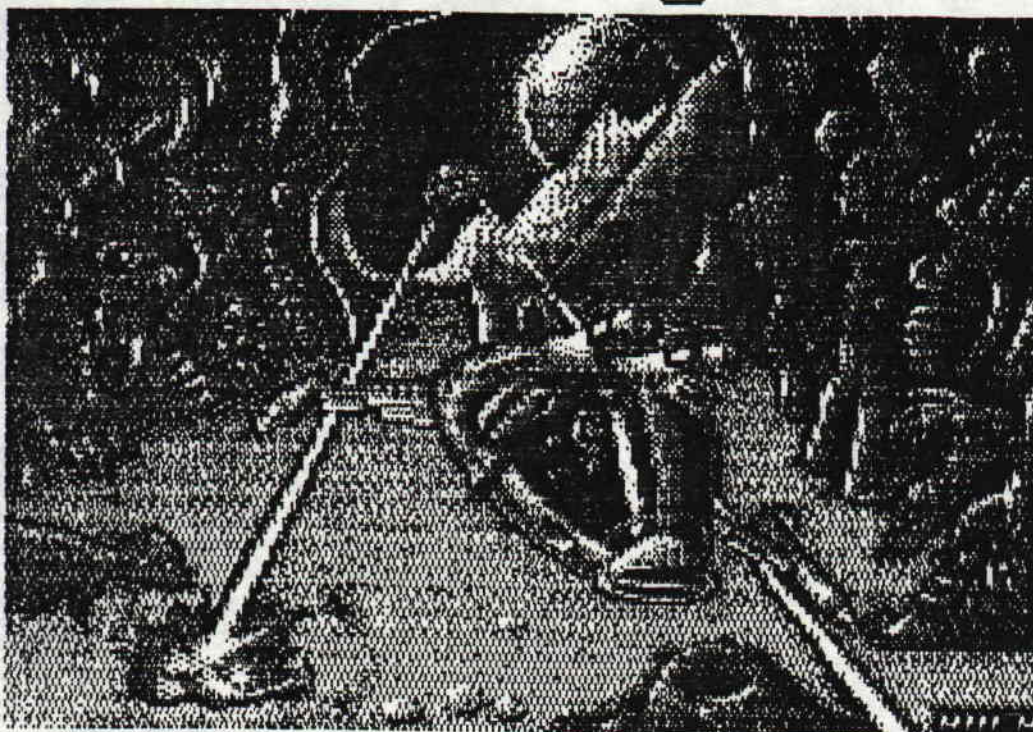
ET FINALEMENT, CELUI QUE J'AI VU EN DERNIER, **Les Tortues Ninjas...**

LÀ, J'AI ÉTÉ UN PEU DÉÇU, MAIS JE VOUS RA-CONTE QUAND MÊME L'HISTOIRE : IMAGINEZ DEUX CHAMPIONS DE BOXE THAI (IL ME SEMBLE), L'UN GENTIL, L'AUTRE MÉCHANT. LE GENTIL A UN ANIMAL FAMILIER, UN RAT, QUI IMITE TOUS SES GESTES QUAND IL COMBAT. UN JOUR, LE MÉCHANT TUE LE GENTIL, ALORS LE RAT, POUR DÉFENDRE SON MAÎTRE, GRIFFE LE MÉCHANT AU VISAGE, PUIS S'ÉCHAPPE DANS LES ÉGOUTS. ET LÀ, IL TROUVE QUATRE PETITES TORTUES TRAINANT DANS UN LIQUIDE RADIOACTIF. LE RAT EST AUSSI TOUCHÉ PAR LE LIQUIDE, ET À SON RÉVEIL, IL A GRANDI, ET



EST DEVENU PLUS INTELLIGENT. LE MÊME SORT EST ARRIVÉ AUX TORTUES. IL LEUR APPREND ALORS LES ARTS MARTIAUX, ET LES TORTUES VONT DEVENIR LES JUSTICIERS MASQUÉS DE NEW-YORK. LÀ, JE VOUS AI RACONTÉ L'ORIGINE DES TORTUES, LE FILM RACONTE LE COMBAT DES TORTUES POUR RETROUVER, À L'AIDE D'UNE JOURNALISTE, LEUR MAÎTRE QUI A ÉTÉ ENLEVÉ. UN FILM QUI M'A UN PEU DÉÇU, PEUT-ÊTRE PARCEQUE C'EST TROP DU STYLE DESSINS ANIMÉS CLUB DOROTHÉE... EN TOUT CAS, UN BRAVO AUX ACTEURS QUI ONT RÉUSSI À SUPPORTER LEUR ARMURE DE CAOUTCHOUC... À PLUS, À TROIS.

Test Oldies: Cybernoid (I et II)



- GRAPHISME = 75 %
- ANIMATION = 80 %

- SCÉNAR = 60 %
- SON = 75 %

- AVIS PERSO = 80 %
*** NOTE FINALE ***

14,8/20

```
10 'CYBERNOID K7 100%
20 '255 VIES
30 MODE 1:CALL ABC02
40 FOR I=800 TO 800+44:READ A$
50 POKE I,VAL("&"+"A$"):NEXT
60 CALL 880
70 DATA 21,0,80,11,0,1C,3E,87,CD,A1,BC
80 DATA CD,0,80,21,0,2,11,30,75,3E,87
90 DATA CD,A1,BC,21,A3,75,11,90,3A,3E,87
100 DATA CD,A1,BC,3E,FF,32,27,2,C3,0,2,0
```

Avec Discology, piste 5, secteur 14, adresse 009D. Changer en ASCII le =2 par =0. Puis, car c'est pas fini, piste 6, secteur 16, adresse 01CB, changer =2 par =0.

Toujours avec Disco, mais en recherche hexa : chercher 3E,04,32,A5 et remplacer 04 par FF, vous aurez 255 vies, eh oui !

Pour Cybernoid II, de Joystick :
POKE &2B6B,0 : Vies infinies
POKE &2AD6,&C9 : Invulnérabilité
POKE &162F,0 : Armes infinies
POKE &138A,&C9 : Temps infini
POKE &28DA,&C9 : Bloque les bonus, les empêche de sortir de l'écran.
POKE &34BE,&C9 : Missiles immobilisés.

PUB ! L'ÉCHO DES CROCOS



UN FANZ' SUR PAPIER.
C'EST TOUT CE QUE JE
SAIS !! (MAIS IL PARAÎT QU'IL EST
ÉCRIVEZ AU : BIEN.)
9, Avenue des Tilleuls
92290 Chatenay Malabry



Vous voulez les Cheat - Modes ??? Les voici, les voilou !

CYBERNOID I : YXES
CYBERNOID II: ORGY

Ce sont les touches à redéfinir pour entendre un BIP magique, puis pour jouer en vies infinies !!
(IL EST BIEN SUR POSSIBLE DE RE-REDÉFINIR LES TOUCHES POUR SE SERVIR DU CLAVIER TOUT EN PROFITANT DU CHEAT MODE)

ET VOICI UN AUTRE DESSIN DE LÉO, SACHEZ QUE JE SUIS TOUT À FAIT D'ACCORD AVEC LUI !
Si son style vous intéresse faites le moi savoir, j'essaierai de vous remettre quelques une de ses oeuvres

A part ça, j'ai eu mon code, mais ça, ça ne vous intéresse pas... Et puis, j'ai passé de bonnes vacances à vous préparer le numéro 3 qui est sous vos yeux actuellement au lieu de faire ma disserte de philo, mais ça ne vous intéresse pas non plus... Mais qu'est-ce qui vous intéresse donc ???
Ah, ces jeunes...

Test News:

Vous connaissiez Rick Dangerous Ier ? C'était dur ? Eh bien, vous allez être content car Rick II, c'est pire...

Ce qui est bien dans ce jeu, c'est que l'on retrouve Rick, mais en mieux. En effet, dans le premier, si vous ne passiez pas le premier niveau, et si vous vous n'aviez pas de pokes pour devenir invincible, alors, vous étiez condamné à ne jamais voir le niveau suivant, ni les autres, d'ailleurs...

Mais avec Rick II, c'est autre chose : en effet, vous pouvez choisir le niveau parmi les quatre proposés. De plus, la dynamite que vous pouviez seulement poser là où vous étiez dans Rick I, eh bien là, vous pouvez la faire glisser, c'est plus marrant, et c'est indispensable dans certains cas.

Rick II peut sauter et se diriger en plein vol, il tire avec un pistolet laser. Et il utilise même - au niveau 2, si je ne m'abuse - un scooter volant, pour une partie de son trajet. Ça change, c'est plus marrant.

Pour ce qui est du graphisme, des scrollings, des sprites, des couleurs, du son, des pièges, de la difficulté, de la jouabilité, du prix, de la complexité du style de rotation quand vous actionnez le petit bidule qui vous est indiqué lors de l'apparition du martien dans le coin arrière gauche de l'écran, je dois avouer que, bien que j'ai Rick Dangerous II sur Amiga, je le trouve super génial sur Amstrad !!!

- GRAPHISME = 90 %
- ANIMATION = 95 %

- SCENAR = 70 %
- SON = 80 %

- AVIS PERSO = 95 %

*** NOTE FINALE ***

17,2/20



Alors, ça va ? Ça vous plait l'Eléfan ? N'hésitez pas à suivre le conseil d'en bas, photocopiez-le, diffusez-le !! En attendant, voici un dessin de notre dessinatrice adorée, Véronique. Mais ça devient difficile de mettre des dessins de tous, sans mettre trop de pages. Que ne ferait-on pas pour nos lecteurs...

Ah, tiens, un qui n'est pas content : j'ai nommé notre cher Xorus. C'est normal car j'ai oublié de dire que le montage du mois dernier (en page 8, pour brancher un clavier Amiga à un moniteur Amstrad) m'avait été donné par lui. (Il faut dire aussi qu'il s'était trompé à propos du branchement quand il me l'a donné, enfin, passons). À propos du branchement, il paraît qu'en ne reliant pas les broches No 6 (Voir tableau du mois dernier), l'image est meilleure. Je l'ai fait, mais, personnellement, je n'ai pas remarqué de changement. Alors, vous faites comme vous le sentez...



UN
petit
moment de
détente

Appuyez
sur le
bouton,
et vous
verrez...

(RESULTAT PAGE 6...)



Et voici donc quelques blagues, plus ou moins drôles, selon les goûts.

- UN PÈRE RENTRE CHEZ LUI LE SOIR ET DÉCOUVRE QUE SON FILS PORTE UNE BOUCLE D'OREILLE.
- ÉCOUTE, FISTON : À 17 ANS, SI ON PORTE UNE BOUCLE D'OREILLE, SOIT ON EST PÉDÉ, SOIT ON EST PIRATE. ALORS JE TE PRÉVIENS, JE NE VEUX PAS DE BATEAU DANS LE JARDIN...
- - MADAME LA MARQUISE, JE VOUS AI APPORTÉ DES CROTTES.
- EN CHOCOLAT ??
- NON, NON...
- UN OISILLON, EN VOYANT PASSER UNE OMBRE AU-DESSUS DU NID CRIE "TAPON TAPON !". PUIS L'OMBRE REPASSE, ET L'OISILLON RECRIE "TAPON !". ALORS L'OISEAU QUI VOLAIT AU-DESSUS DE LUI S'APPROCHE ET LUI DIT :
- "HÉRON, HÉRON, PETIT. PAS TAPON..."
- QU'EST-CE QUI A 46 DENTS ET QUI RETIENT UN MONSTRE ?? C'EST MA BRAGUETTE...
- LE CAPITAINE D'UN NAVIRE PIRATE À SES MATELOTS : "PASSEZ-MOI MA CHEMISE ROUGE POUR QU'ON NE VOIT PAS QUE JE SAIGNE... ET PUIS, TANT QUE VOUS Y ÊTES, PASSEZ-MOI AUSSI MON PANTALON MARRON..."
- QU'À DIT JEANNE D'ARC QUAND ELLE ÉTAIT SUR LE BÛCHER ?? ELLE A DIT : "JE VEUX DESCENDRE !"

prog cpc

CETTE FOIS-CI, JE VAIS VOUS PERMETTRE DE TRANSFORMER LE CURSEUR DE VOTRE PC EN "SOURIS" CAR IL VA VOUS PERMETTRE DE LIRE DES PORTIONS D'ÉCRAN. IL SUFFIRA POUR CELA DE DÉPLACER LE CURSEUR SUR L'ÉCRAN, DE LE PLACER SUR LA PREMIÈRE LETTRE DU MOT CHOISI ET D'APPUYER SUR <ENTER>.

LE RSX À UTILISER EST SOUS LA FORME : ILIRE, longueur (où longueur correspond à la longueur de la chaîne de caractères à lire sur l'écran, le RSX étant prévu pour 20 caractères maximum). LE PROGRAMME EST VALABLE POUR TOUS LES CPC.

LES UTILISATIONS ? EH BIEN, LE CHOIX DANS UN MENU, L'ENTRÉE DE PARAMÈTRES RÉDÉFINIS SANS RISQUES D'ERREUR DE FRAPPE... LES CARACTÈRES LUS SONT STOCKÉS DANS LA MÉMOIRE À PARTIR DE L'ADRESSE &9B6B. LE PROGRAMME RÉCUPÈRE CES VALEURS LIGNES 200 & 210 ET AFFICHE LES CARACTÈRES CORRESPONDANTS (INSTRUCTION CHR()).

```
0 'RSX ILIRE, long
0 'pour tous CPC
0 DATA 01,38,9B,21,42,9B,CD,D1
0 DATA BC,3D,9B,C3,46,9B,4C,49
0 DATA 52,C5,00,00,00,00,00,FE
0 DATA 01,C8,06,14,11,6B,9B,3E
0 DATA 20,12,13,10,FA,11,6B,9B
0 DATA CD,78,BB,DD,46,00,CD,60
0 DATA BB,12,13,24,ES,CD,75,BB
00 DATA E1,10,F3,C9
```

```
10 MEMORY &9B2E
20 MODE 1:FOR I=1 TO 60:READ A$
30 POKE &9B2E+I,VAL("&"A$):NEXT
40 CALL &9B2F
50 FOR I=1 TO 7:READ A$:PRINT A$:PR
NT:NEXT
60 DATA LUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,
ENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE
70 PRINT:PRINT"Placez le curseur su
r la 1ere lettre du mot choisi, puis
appuyez sur <ENTER>"
80 LINE INPUT:A$
90 ILIRE,8
00 M$="":FOR I=&9B6B TO &9B6B+19
10 M$=M$+CHR$(PEEK(I)):NEXT
20 LOCATE 1,23:PRINT"VOUS AVEZ CHOI
I :";M$
```

EN LIGNE 190, J'AI CHOISI DE LIRE 8 CARACTÈRES MAIS VOUS POUVEZ EN LIRE JUSQU'À 20. LE SEUL PROBLÈME, C'EST QUE, QUAND VOUS LISEZ, PAR EXEMPLE, 10 CARACTÈRES ET QUE POUR LES LIRE, LE CPC EST OBLIGÉ DE PASSER À LA LIGNE SUIVANTE, ALORS IL COMPLETE LE MOT PAR LA 1ÈRE LETTRE DE LA LIGNE SUIVANTE. VOUS AVEZ COMPRIS ? NON ? MOI NON PLUS... UN EXEMPLE : HETTEZ LE CURSEUR SUR DU TEXTE À DROITE DE L'ÉCRAN, COLONNE 37 OU 38, PEU IMPORTE, APPUYEZ SUR ENTER, ET SI VOUS LISEZ 8 CARACTÈRES, ALORS LES 2 OU 3 PREMIERS CARACTÈRES SONT LES BONS, LES AUTRES SONT REMPLACÉS PAR LA 1ÈRE LETTRE DE LA LIGNE DU DESSOUS, À GAUCHE. ON POURRAIT AVOIR : "LETTTIT" AU LIEU DE "LETTRE D". MAIS ESSAYEZ PAR VOUS MÊME, CE SERA PLUS CLAIR.

C'EST TOUT CE QUE J'AI À VOUS DIRE, À PART QUE SI CERTAINS D'ENTRE VOUS VEULENT LE LISTING EN ASSEMBLEUR AVEC LE PROG, EN BIEN ILS N'ONT QU'À ME LE DIRE, JE VERRAI CE QUE JE PEUX FAIRE...

FINALLEMENT, J'AI DES REGRETS ET JE NE PEUX M'EMPÊCHER DE PASSER QUELQUES NULLITÉS, PUISQUE C'EST LA 1ÈRE CHOSE QUE VOUS LISEZ (ÇA PEUT PARAÎTRE BIZARRE MAIS C'EST VRAI !!). SEULEMENT, ELLES VONT SERVIR À QUELQUE CHOSE PUISQUE C'EST LA QUESTION DU CONCOURS DE CE MOIS - CI. EN EFFET, VOUS DEVEZ TROUVER QUI A PRONONCÉ CES PHRASES, ET QUAND... (C'EST PASSÉ À LA TV)... (VOUS TROUVEREZ LES PHRASES UN PEU PLUS BAS)

A PROPOS DU CONCOURS, LA RÉPONSE À LA QUESTION DU MOIS DERNIER EST : LE SCHOUBIRAZALEDOUFIKUS ROUGE EST LE BIDULE QUI APPARAÎT DANS LE JEU NEBULUS AU BOUT D'UN CERTAIN TEMPS, ET QUI RESSEMBLE À UNE GROSSEILLE ROUGE VOLANTE. CE NOM A ÉTÉ DONNÉ PAR LA REVUE AMSTRAD 100%, CAR ELLE NE SAVAIT PAS COMMENT NOMMER CE BIDULE. (VOUS POUVEZ VÉRIFIER, C'EST ÉCRIT SUR L'AMSTRAD 100% N°5 page 18, colonne 3, fin du 3ème paragraphe.)

Et voici un autre dessin de Véronique. J'espère que cette fois-ci, vous serez + décidés à m'écrire, hein ?? Bon, faut que je vous quitte, alors au mois prochain, A3.



NOTRE CHER GAGNANT FUT XORUS, AIDÉ PAR AMADEUS, ILS GAGNÈRENT DONC LA CARTE POSTALE DEDICACÉE PAR LA PHOTOCOPIEUSE PERSONNELLE DE DOROTHÉE, ET J'EUS LA JOIE DE RETROUVER LE LUNDITE CARTE POSTALE CAHIER DE TEXTES C. (AVEC UN C COME



DI SUIVANT, LASUS-LE COLLÉE SUR TE DES TERMINA-SÉRIEUX, BIEN SÛR...)

dont vous devez retrouver est à l'appareil ?? lui roule sur

Et voici maintenant les phrases ver les auteurs :
- Quand va la cruche à l'eau... qui
- Le chien aboie quand la caravane les pattes.

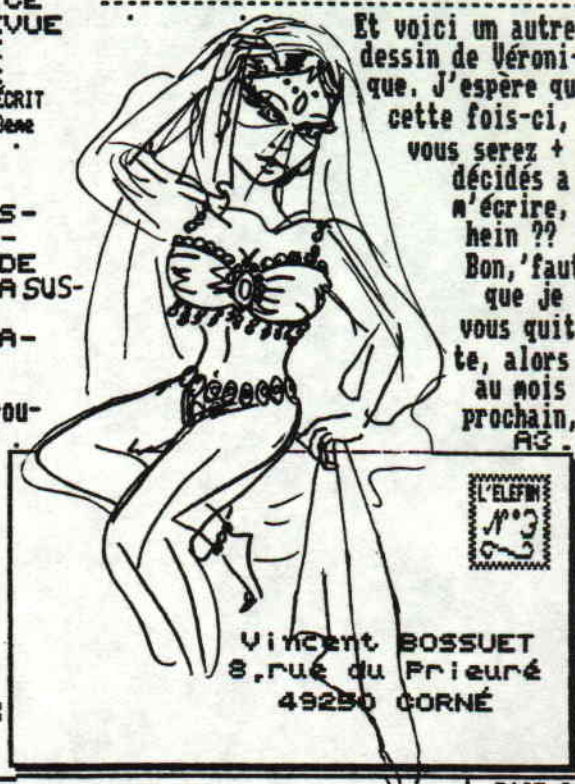
Il ne faut pas vendre la peau de l'ours à Brigitte Bardot.
C'est en l'aidant qu'on devient laideron...
Et pour finir cette série de proverbes chinois, voici un proverbe bien connu des Japonais :

Cul qui gratte le soir, doigts qui puent le matin...

Allez, pour finir dans la nullité la plus totale, voici une petite blague :

Chez le pharmacien : - Auriez-vous une petite compresse ?
- AH. NON. MAIS J'EN AI UNE GROSSE QU'ON SUCE...

ELEFAN, BIENTOT EN VENTE DANS TOUTE LA GALAXIE...



POUR LE BOUTON, PAGE 5, SI VOUS AVEZ APPUYÉ DESSUS, ÇA FAIT... UN DE PLUS QUI S'EST FAIT AVOIR !!
Votre comique adoré... 3A