

SMICRO STRAD

LA REVUE DES MICROS AMSTRAD

**PASCAL, BASIC, LOGO : 3 LANGAGES
POUR VOTRE AMSTRAD**

**110 LOGICIELS
POUR TOUS LES AMSTRAD**

**TASWORD 8000 : UN TRAITEMENT
DE TEXTE ORIGINAL**

**LA SAUVEGARDE FACILE
AVEC MULTIFACE TWO**



LE MOT EST LANCE !

PLAYERS

C'est un nom !

A DES PRIX HYPER-INTERESSANTS
SUR AMSTRAD et COMMODORE
30 F. la cassette de jeux
haute définition

PROMOTION
de
LANCEMENT*
100 F
les 4 cassettes

* offre valable jusqu'au 30/11/86

Vente par correspondance et chez les meilleurs spécialistes. Renvoyez le bon ci-dessous accompagné de votre règlement.
 Vous êtes développeur ... Faites-vous connaître !

TITRES	VELOCPEDE I	VELOCPEDE II	RONALD RUBBER DUCK	DESERT HAWK	ELECTRIX	FUNGUS 3 D	AZIMUTAGE	GUZZLER	WHERE IS MY BONE	CLEAN UP TIME	CHOPPER SQUAD	NUCLEAR HEIST	TROLLIE WOLLIE	KILLAPEDE	BIGSTROP	CERBERRUS
Machines																
Commodore C64-C128	x	x	x	x	x	x	x	x								
Amstrad							x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
PRIX	30 F	30 F	30 F	30 F	30 F	50 F	100 F	30 F	30 F	30 F	30 F	30 F	30 F	30 F	30 F	30 F

J.P.G. France — 35, route de Versailles — 78320 Le Mesnil Saint-Denis.

Nom Prénom

Adresse Code Postal Ville

Je désire : K 7 Disquettes Plus 7 F. frais de port.

J'ai un micro Commodore Amstrad Autre (Précisez) MD 6

Je règle F, par chèque bancaire chèque postal mandat

A découper ou à recopier.

Imp. G.M. Le Bourget - 48.37.06.21

VOS LOGICIELS
SONT COMPATIBLES
AMSTRAD 1512

Turbo Pascal: il compile plus vite que son ombre

500.000 programmeurs ont eu de bonnes raisons de choisir Turbo Pascal; aux autres nous donnons deux raisons supplémentaires.



Avec plus d'un demi-million d'utilisateurs dans le monde, Turbo Pascal est devenu un véritable standard de programmation. Les développeurs dans des domaines d'applications les plus divers (gestion, production, recherche, enseignement, animation, jeux...) l'ont choisi pour ses performances, sa fiabilité, et son prix.

Aujourd'hui Borland décide de livrer Turbo Pascal en standard avec ses options BCD et support 8087. Simultanément le prix de ce Turbo "haut-de-gamme" est réduit à 996 F HT (une économie de 656 F par rapport à son ancien prix); une gageure pour un produit qui avait déjà été surnommé "dans les langages, la meilleure affaire du siècle" (Jeff Duntemann, PC Magazine). Performances accrues, prix réduits: un trait bien connu de la philosophie Borland.

Un super environnement en Pascal pour toutes vos applications

Turbo Pascal vous offre en un seul programme un environnement complet, éditeur plein

écran, compilateur et débogueur, pour programmer en Pascal. Avec sa famille d'outils (Toolbox), c'est un environnement parfaitement intégré qui réunit vitesse et puissance à des prix imbattables. Le module BCD utilise la représentation décimale codée binaire pour éliminer les erreurs d'arrondi. Le module de support 8087 gère l'utilisation du co-processeur 8087 pour augmenter la vitesse et la précision dans les calculs. L'adjonction de ces deux modules fait de Turbo Pascal un outil rêvé pour le développement tant d'applications de gestion que d'applications scientifiques. Disponible en versions IBM PC et compatibles, Amstrad et CP/M-80.

Soyez rapide... sans vous ruiner

La compilation qui s'effectue entièrement en mémoire est extrêmement rapide (environ 100 lignes/seconde). Le compilateur retrouve automatiquement dans le code l'emplacement d'une erreur, ce qui facilite et accélère la mise

au point de vos programmes. Turbo Pascal ne vous coûte que 996 F HT en version PC/MS-DOS, et 796 F HT en version CP/M-80 (sans BCD ou support 8087). Ces prix comprennent le manuel de 350 pages en français et le code source commenté de MicroCalc, un petit tableur prêt à l'emploi.

Une sacrée famille!

Turbo Pascal n'est plus le seul à faire la une. Il est épaulé par une famille complète de Turbo produits qui vous apportent une aide précieuse lors du développement de vos applications en Pascal. Une famille qui ne cesse de grandir et qui inclut maintenant:

Turbo Tutor: Guide des techniques et concepts de programmation en Turbo Pascal. **295 F, HT.**

Turbo Editor: Outil de développement de traitement de texte en Turbo Pascal. **595 F, HT.**

Turbo Database: Bibliothèque de routines Turbo Pascal pour les applications type SGBD. **595 F, HT.**

Turbo Graphix: Graphiques haute résolution pour Turbo Pascal. **595 F, HT.**

Turbo GameWorks: Echecs, Bridge et Morpion pour Turbo Pascal. **595 F, HT.**

Alors n'attendez pas! Remplissez le coupon-réponse ci-joint, ou bien téléphonez-nous. Nous pouvons aussi vous communiquer le nom d'un revendeur près de chez vous.

MST

OUI!

Envoyez-moi les produits suivants :

Turbo Prolog 995 F HT (1180,07 TTC) _____ F

Turbo Pascal 3.0 avec BCD & 8087 MS-DOS 995 F HT (1180,07 TTC) _____ F

Turbo Pascal 3.0 ext.graphique Amstrad 795 F HT (942,87 TTC) _____ F

Turbo Pascal 3.0 CP/M-80 695 F HT (824,27 TTC) _____ F

Turbo Tutor 295 F HT (349,87 TTC) _____ F

Turbo Editor Toolbox 595 F HT (705,67 TTC) _____ F

Turbo Graphix Toolbox 595 F HT (705,67 TTC) _____ F

Turbo Database Toolbox 595 F HT (705,67 TTC) _____ F

Turbo GameWorks Toolbox 595 F HT (705,67 TTC) _____ F

SideKick 795 F HT (942,87 TTC) _____ F

Reflex : L'Analyste 1495 F HT (1773,07 TTC) _____ F

Reflex Workshop 695 F HT (824,27 TTC) _____ F

Reflex & Reflex Workshop 1495 F HT (1773,07 TTC) _____ F

Offre Spéciale (jusqu'au 31/10/86)

Règlement joint _____ F

Carte Bleue _____

Date d'exp. _____

Signature : _____

(Pour les paiements par Carte Bleue, votre signature est obligatoire)

Contre-Remboursement (France uniquement) + 50 F par produit

Envoi hors métropole + 100 F par produit

Nom, Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

Ordinateur _____

Disquette : 5 1/4 3 1/2 3

Système d'exploitation : _____

Envoyez-moi une documentation sur : _____

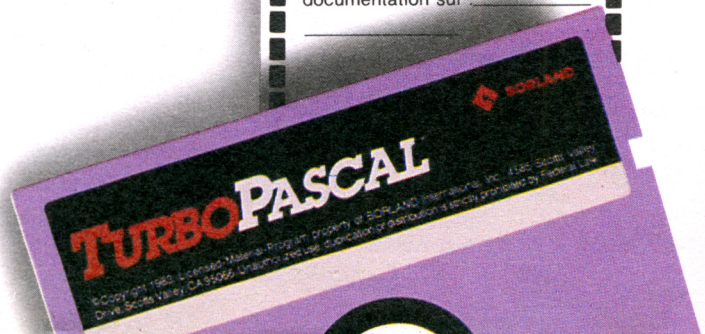
FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE



78, rue de Turbigo - Département A3
75003 PARIS - Tél. (1) 42.72.25.19 - Téléc. : 216 120

Vive la différence

Venez voir la différence sur notre stand à l'AMSTRAD expo !

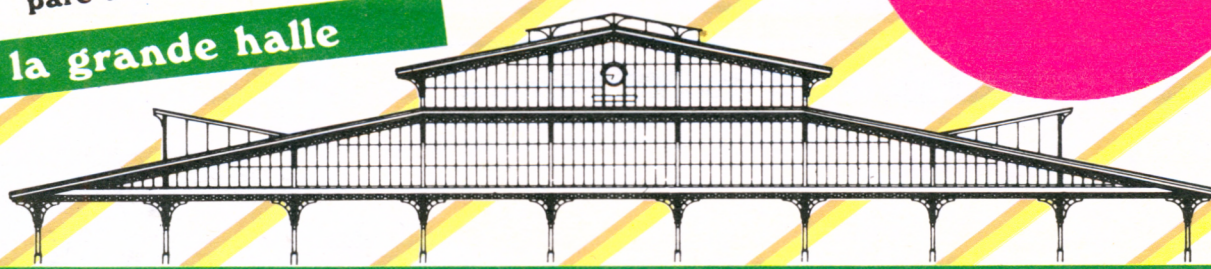


AMSTRAD EXPO

21 au 24

NOVEMBRE 86

TOUT L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE ORDINATEUR FAMILIAL AMSTRAD
PRESENTATION DU NOUVEAU COMPATIBLE PC AMSTRAD



Lundi 24 : journée professionnelle

Tous les jours de 10 H à 19 H



ASHTON-TATE

dBASETM II PC

Système de gestion de base de données relationnelle
pour

AMSTRAD

PC 1512

et compatibles

**Construisez vos applications
sur des bases solides**

dBASE II PC est un puissant outil de gestion de base de données. Il permet à des non-informaticiens de réaliser eux-mêmes, après une courte formation, leurs applications de gestion de fichiers telles que : paie, stock, facturation, publipostage... sur les micro-ordinateurs de type Amstrad PC 1512 et compatibles.

Les bases de données de dBASE II PC sont entièrement compatibles avec FRAMEWORK PREMIER. Ce dernier vous permet de réaliser vos mailings, étiquettes, analyses statistiques avec graphique, à partir des bases de données de dBASE II PC.

Une disquette de démonstration de FRAMEWORK PREMIER est fournie avec dBASE II PC

990 F (HT)



La Commande Electronique

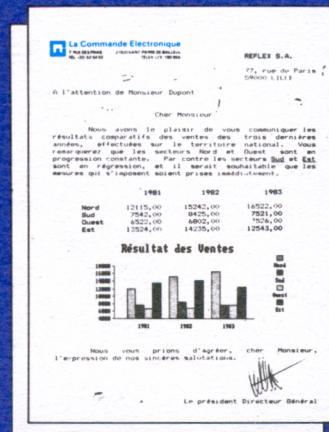
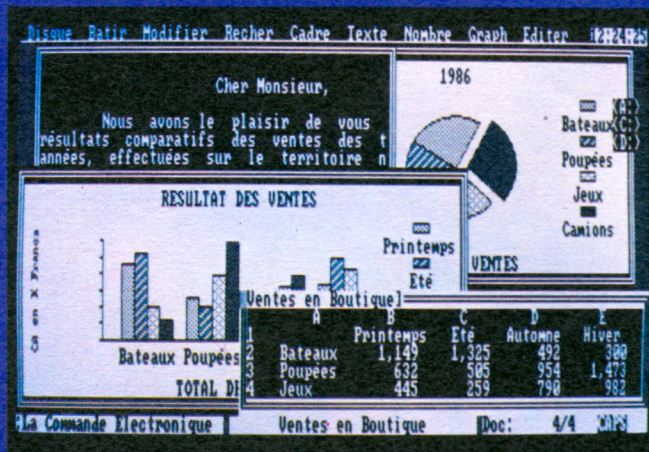


ASHTON-TATE

FRAMEWORK PREMIER



LE ROI DES LOGICIELS



Traitement de texte, Fichier, Mailing, Tableur, Graphique et Table des matières pour

AMSTRAD PC 1512 et compatibles

FRAMEWORK PREMIER comprend les fonctions : traitement de texte, fichier, mailing, tableur, graphique et accès DOS. L'ensemble est coordonné par une table des matières électronique et un cadreur pour réaliser des cadres à trois dimensions. Vous pouvez composer votre écran pour réaliser simultanément par exemple un texte, un tableau et le graphique associé. Votre composition sera éditée sur votre imprimante.

dBASE II PC est le complément idéal de FRAMEWORK PREMIER. Les bases de données de dBASE II PC sont entièrement compatibles avec FRAMEWORK PREMIER et vous permettent ainsi de disposer d'un important volume d'informations à partir duquel vous réaliserez vos mailings, étiquettes et statistiques avec graphiques.

Une disquette de démonstration de dBASE II PC est fournie avec FRAMEWORK PREMIER.

990 F (HT)

Distribué par :

AMSTRAD
INTERNATIONAL



La Commande Electronique

8

MAGAZINE

LES RÉSULTATS D'AMSTRAD : plutôt satisfaisants.

FORMATION PAR VIDÉO : pour vous préparer à utiliser les logiciels tournant sur PC 1512. PROLOG SUR PC 1512 : un

interpréteur Prolog/Diprolog, intégralement en langage C. DISQUE DUR POUR PCW, pour améliorer encore ses capacités professionnelles.

LE PCW SE MET AU JEU, avec Joyce Stick et

Tomahawk : il faut bien s'amuser un peu !

LE PCW COMMUNIQUE grâce à VT Link ; décidément, il en fait des choses !

CLUBS : toujours des créations.

NOUVEAUTÉS LOGICIELLES : malgré l'annonce du PC, les CPC et PCW ne sont pas abandonnés par les éditeurs de logiciels.

11

COMPATIBLE PC

LE PARI D'AMSTRAD : le PC 1512 devrait être commercialisé en France en novembre. Nous en avons testé un prototype.

12

LOGICIELS PCW

TASWORD 8000, POUR SORTIR DE LA ROUTINE : utilisant les spécificités du PCW, ce traitement de texte est très complet. DISCMATE, LE GOÛT DE L'INDISPENSABLE : trois utilitaires sur une disquette.

14

TEST MATÉRIEL

MULTIFACE TWO, LA SAUVEGARDE FACILE : une cartouche qui effectue des sauvegardes de programmes à une vitesse record.

18

GUIDE

Après la rentrée scolaire et avant les fêtes de fin d'année, faisons un point. Sur les logiciels pour les CPC et PCW et sur tous les numéros de *Microstrad* qui ont précédé celui que vous tenez entre les mains.

110 LOGICIELS SUR AMSTRAD : entre les jeux



d'arcade, d'aventures, de réflexion ou de stratégie, les simulations, les éducatifs, les utilitaires, les logiciels graphiques ou les applications professionnelles, le choix est vaste. L'INDEX DE MICROSTRAD, N° 1 À 8 : tout *Microstrad* depuis le n° 1. Classement par rubrique.

32

INITIATION AUX LANGAGES

Pascal, Logo, Basic, ces langages de programmation sont disponibles sur CPC et PCW. Pour vous guider sur la route de la programmation, nous vous proposons une initiation.

LE PASCAL POUR TOUS : pour commencer, le vocabulaire de la programmation en Pascal et le début de la syntaxe. BASIC OU LOGO, IL Y A UN DÉBUT À TOUT : les chaînes de caractères sont traitées, en Basic et en Logo.

35

LE CAHIER DES PCW

PCW ET TURBO-PASCAL : comment récupérer la touche ESCape perdue sous Turbo-Pascal. LA PRATIQUE DE L'ÉDITEUR DE LIGNES : de nombreuses astuces pour corriger rapidement des lignes de Basic erronées. 132 COLONNES SOUS DBASE II : c'est possible. En configurant l'imprimante.

38

PROGRAMMES

Des programmes pour tous les goûts, tous les niveaux et toutes les machines.

Y compris le nouveau PC 1512. TROIS LANGAGES POUR UN PROGRAMME : un même programme est écrit en Basic, en Logo et en Turbo-Pascal. Il tourne sur CPC, PCW et... PC. MÉTAMORPHOSE : dessins animés sur CPC, avec des figures simples. MICROSTRAD

GRAFFITI : des épicycloïdes et d'autres courbes vont apparaître sur vos écrans. Agréable à l'œil. UN DUMP MÉMOIRE EN LOGO : pour découvrir les secrets de la mémoire. CARRÉS MAGIQUES DIABOLIQUES : un jeu classique. Adapté aux CPC, il devient passionnant.

54

ROUTINES CPC

VECTEURS GRAPHIQUES ET VECTEURS TEXTE : graphisme et texte ont leurs routines quelque part dans la mémoire des CPC. Retrouvons-les.

56

SYSTÈME « D »

Des trucs matériels, des astuces logicielles.

Pour mieux comprendre votre micro et surprendre votre entourage.

RELIEZ LE LECTEUR DE DISQUETTE DU CPC 464 À VOTRE 664 OU 6128 : pas besoin d'être grand bricoleur pour réussir cette opération. ENCORE UNE : il s'agit d'une nouvelle bogue des CPC 464. UNE TOUCHE RESET : une nouvelle manière de repartir à zéro. DES CARACTÈRES MULTICOLORES : fabriquez des caractères de toutes les couleurs et éblouissez vos amis. SYMBOL AFTER : pour ne plus être timide devant cette instruction.

60

LIVRES

Des livres pour les Amstrad et pour leurs applications logicielles.

62

COURRIER

Vous vous interrogez sur votre CPC, sur votre PCW, sur un programme, sur une application, etc. Nous vous répondons dans cette page.

64

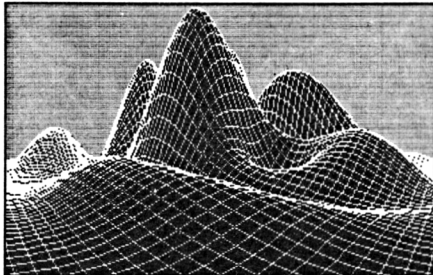
OÙ TROUVEZ QUI ?

Les adresses des constructeurs, éditeurs de livres ou de logiciels, des distributeurs cités dans ce numéro de *Microstrad*.

CRÉATEURS, À VOS MICROS !

Mi-jeu, mi-utilitaire, de conception nouvelle, *Explorateur 3* de chez Ère Informatique est un kit de construction d'images fractales. Il permet la créa-

POUR VOUS PROMENER DANS UN PAYSAGE CRÉÉ



tion d'images aux formes pures ou naturelles, l'exploration et la visualisation, sous tous les angles, du paysage que vous venez d'élaborer grâce au programme *Photographie*. Chaque photo peut ensuite être sauvegardée et intégrée à un autre programme. Sur disquette uniquement, au prix de 290 FF. □

L'ÉAO ET L'ÉCOLE

Euroiciel lance *Pédagogiciel*, un ensemble de logiciels d'ÉAO qui couvre toutes les classes, du CE1 à la troisième (30 FF par cassette, 24 cassettes par année). □

SAV

Le groupe Mictel (Microfolie's), lance une société de maintenance et assure par son centre de formation une aide aux utilisateurs. □

LE PCW SE MET AU JEU

Joyce Stick est une interface permettant de relier une poignée de jeux au PCW, pour un prix de 229 FF. On peut désormais jouer sur PCW. Wings Microelectronics Distribution, qui sera présent à Amstrad Expo, proposera un package comprenant Joyce Stick et *Tomahawk* (jeu de simulation d'hélicoptères) à un prix avoisinant 400 FF. □

DES LIVRES AU PRIX D'UNE DISQUETTE

L'APC, l'Association pour la promotion des CPC, propose des guides pratiques à un prix très bas (35 FF) : *Le guide des langages*, *Le guide de l'imprimante*, *Le guide du débutant*.

En préparation, *Basic et langage machine*, ou comment utiliser du langage machine sous Basic. Un ensemble de routines pratiques.

Enfin, *Le guide des menus* présentera les différents types de menus. Comment les construire, les intégrer et les utiliser dans les programmes. □

AMSTRAD EXPO

Du 21 au 24 novembre 1986 se tiendra, à la grande halle du parc de La Villette de Paris, une exposition entièrement consacrée aux Amstrad. De nombreux constructeurs et éditeurs seront présents avec des ordinateurs, des logiciels, des extensions, des livres, etc. Attention, le lundi 24 novembre sera réservé aux professionnels. Ce salon sera ouvert de 10 heures à 19 heures. Entrée : 25 FF. Ne ratez pas ce rendez-vous. □

DISQUE DUR POUR PCW

Le PCW 10 est un disque dur de 10 Mo. Il est commercialisé avec son contrôleur et un CP/M+. Il serait compatible avec *Locoscript*, cette compatibilité ayant été développée par Locomotive Software. Merci, qui vient d'annoncer sa sortie, propose le PCW 10 au prix de 5 990 FF ht (environ 7 100 FF ttc) ou le PCW 9256, package comportant un PCW 10 et un PCW 8256 au prix de 9 997 FF ht (environ 11 850 FF ttc). Ce disque dur sera disponible à partir de l'Amstrad Expo de novembre. □

EXPO MICRO

Le samedi 15 novembre de 10 h à 22 h et le dimanche 16 de 10 h à 18 h aura lieu la deuxième exposition de micro-informatique organisée par le Centre culturel de Villeparisis et l'association Microparis. Demandée par les PME/PMI, les commerçants, etc., cette exposition ne s'adresse pas uniquement à ces catégories professionnelles mais à l'ensemble des utilisateurs. Elle aura lieu au Centre culturel municipal, salle Jacques Prévert, place Piétrasanta, 77270 Villeparisis, 64 27 94 99. □

Pour les fans de la vidéo et de la micro, se tiendra les 28, 29 et 30 novembre 1986 au Parc Floral de Paris, le **Mideoccase 86**. Si vous avez du matériel micro à revendre, si vous désirez en acheter, neuf ou d'occasion, il vous faut réserver ce week-end. Prix d'entrée : 25 FF. Ouvert 9 h 30 à 18 h 30.

SERVEUR POUR 6128

Arsène d'Ère Informatique est un ensemble serveur composé de logiciels (téléchargement, répondeur télématique, serveur et archivage de pages vidéo-tex) et d'une interface à connecter sur le Minitel. Pour CPC 6128, son prix est de 900 FF. □

AMSTRAD SE PORTE BIEN

Avec 75,28 millions de livres sterling de bénéfices avant impôts (+273,4%), un chiffre d'affaires de 304,15 millions de livres (+123,5%, les résultats du groupe Amstrad pour l'exercice se clôturant le 30 juin 1986 sont plutôt bons. □

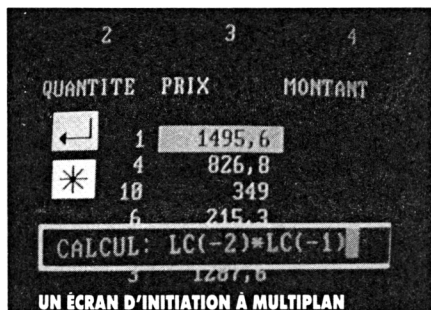
GROS CALIBRE

La gamme Mastertronic s'enrichit d'une poignée de jeux dénommée Magnum. C'est sa forme qui lui a donné son nom. Disponible courant octobre, son prix sera de 149 FF. □



**POUR
TIREURS
PROFESSIONNELS**

FORMATION PAR VIDÉO



Préparons-nous à la sortie du PC 1512. Pour s'initier ou se perfectionner à *Multiplan 2*, *Word 2* ou *MS-Dos 3.0* et *3.2*, Édinovation propose *Mémoire Plus*, des cassettes vidéo animées qui suivent pas à pas les commandes disponibles sur ces logiciels (1 200 FF environ). □

CHANGER DE LANGAGE

Vous connaissez le Forth ? Non ! Alors, vous perdez quelque chose. Ce langage, qui peut paraître plus difficile d'accès que le Basic, est pourtant bien plus performant. La société Corbou propose le Forth 83 domaine public de Laxen et Perry pour CPC et PCW. Ce système comprend :

- un assembleur Forth,
- un décompilateur,
- un débogueur,
- un utilitaire multitâche,
- un métacompilateur.

Il est livré avec les programmes sources. Les tarifs proposés par la société Corbou sont les suivants :

- frais de copie pour IBM et compatibles, 100 FF ;
- frais de copie pour Amstrad CPC, 170 FF ;
- frais de copie pour PCW, 250 FF. □

L'AMSTRAD PCW COMMUNIQUE

VT Link permet de substituer votre Amstrad PCW à un Minitel. Il adapte le PCW au réseau vidéotex en empruntant au Minitel son modem. Il se compose d'une interface série DualV type RS 232C et d'une disquette contenant les logiciels de communication sous CP/M+. Il permet d'enregistrer les pages que vous avez sélectionnées et de les mémoriser pour consultation ou impression ultérieure. Vous pourrez, dans le cadre des messages électroniques, transmettre vos textes et messages (400 caractères par minute), ou correspondre avec d'autres utilisateurs possédant un modem pour transmettre (ou recevoir) des fichiers ASCII, à la vitesse de 7 000 caractères en réception et 400 en émission.

Il est diffusé par Loistech, au prix de 1 200 FF hors taxes. □

MUSIQUE À L'ÉCOLE

La société Techni-Musique et Parole Informatique a développé *Micro Tutor*. Cet ensemble se compose d'un synthétiseur 12 voies stéréo se connectant sur le bus d'extension, d'un logiciel de composition et d'un logiciel d'enseignement du solfège couvrant trois ans d'enseignement.

L'ensemble coûte 850 FF. Avec un clavier musical 4 octaves, il passe à 1 200 FF.

Ce système musical se veut évolutif. Une méthode d'enseignement du clavier est déjà en préparation. Pour les écoles de musique. □

CLUBS

• A **Toulon** : Club Loisi Micro, rue Sainte-Claire Deville, Sainte-Musse, 83000 Toulon, 94 20 42 64. Président : M. Raymond Rémy.

• A **Manosque** : SOS Micro, 26 Résidence Saint-Martin, 04100 Manosque, 92 87 72 85 et 92 72 56 85.

• Au **Grand-Pressigny** : Informatique 37-SUD, Claude Chevilly, La Guerche, 37350 Le Grand-Pressigny.

• A **Agen** : Club Amstrad Agenais, 79 rue Lafayette, 47000 Agen, 53 66 40 30 ou 53 98 26 51. Réunions le samedi après-midi. Président : M. Michel Haslay.

• A **Lyon** : Club Amstrad, Cité informatique, 9 rue Florent, 69000 Lyon. □

ADAPTATION

Tasman Software adapte ses produits au ZX Spectrum+ et au Spectrum 128 : *Tasword 128*, *Tasword three* (sur microdrive ou disquette 3 pouces 1/2), *Tasword two*, *Tasman printer interface*, *Tasprint*, *Tascopy*, *Tasdiary* et *Taswide*. Les prix vont de 5,50 £ (environ 60 FF) pour *Taswide* à 29,50 £ (environ 330 FF) pour l'interface *Tasman printer*.

Pour la France, on peut trouver ces produits chez Sémaphore Logiciels. □

DANS CE NUMÉRO, OÙ TROUVER QUI ?
EST EN PAGE 64.

PROLOG SUR PC 1512

L'interpréteur Prolog Diprolog, diffusé par la société Dilog Informatique est disponible pour la gamme des compatibles PC. Développé intégralement en langage C, il est doté de nombreuses fonctions prédéfinies. L'utilisateur peut modifier la taille des piles internes et développer ses propres routines en langage C. Orienté vers l'intelligence artificielle, les systèmes experts ou le langage naturel, ce logiciel coûte 1 700 FF. □

DISTRIBUTION DES PRODUITS VORTEX

La société Wings Microelectronics Distribution annonce qu'elle devient le distributeur exclusif des produits Vortex en France et en particulier du lecteur de disquette F1-X que *Microstrad* a testé dans son numéro 8 (page 18).

LOISI
TECH

OUVERT
du
Mardi au Samedi
de 10 h à 12 h 30
et de 15 h à 19 h

- * distributeur LOGICYS
- * tous produits AMSOFT et 5"1/4
- * 1er distributeur VORTEX
- * distributeur JAGOT & LEON

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ AMSTRAD

C.C. Terminal 93 - 93100 Montreuil
Tél. : (1) 48 59 72 76

Métro : MAIRIE DE MONTREUIL

NOUVEAUTÉS LOGICIELLES

Les logiciels nouveaux sont arrivés ! En voici donc quelques-uns à vous mettre sous la dent, ou plutôt sous le joystick.

Tout d'abord, comme toujours, des jeux à foison :

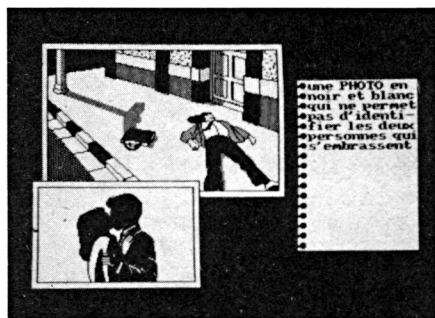
- Chez **Loricels**. *Sapiens*, un jeu d'aventures aux temps préhistoriques, avec plus de trois millions de lieux différents (cassette : 160 FF, disquette : 195 FF). *Billy la Banlieue*, un jeu d'aventures et d'arcade pas "craignos" qui se déroule dans la "zone", et où Billy est un dingue des jeux de café (cassette : 160 FF, disquette : 195 FF). *Maracajbo*, une aventure à 10 000 lieux sous les mers. Vous partirez à la recherche d'un trésor fabuleux enfoui au fond de l'océan (cassette : 160 FF, disquette : 195 FF). *Bactron*, le premier logiciel "antibiotique" où vous devrez débarrasser un corps humain de tous les microbes et virus qui l'infestent (cassette : 160 FF, disquette : 195 FF).

- Chez **Microids**. *Grand Prix 500 cc*, une course de motos comme si vous y étiez. Seul contre l'ordinateur, ou à deux. Sensations fortes assurées (cassette : 95 FF, disquette : 145 FF).

- Chez **Loisitech**, un Pac Man entièrement en langage machine, *Super Pap* (99 FF la cassette et 135 FF la disquette). *Killer Star*, uniquement sur disquette à 198 FF, est un jeu d'aventures graphique en français. Ce logiciel a la particularité de se présenter comme un médicament.

- Chez **Coktel Vision**, dorénavant deux gammes de produits. Le type grand boîtier de 130 FF à 250 FF, et le format "pocket" dont le prix sera inférieur à 130 FF. *Crack le noir* est un jeu d'aventures au format pocket.

- Chez **Infogrames**, *l'Affaire Sydney*, une enquête policière à mener (environ 150 FF la disquette).



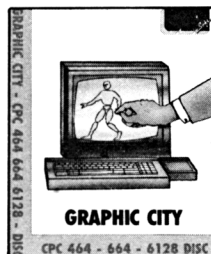
Les jeux venus de l'étranger

Activator, un jeu d'arcade en forme de labyrinthe truffé de pièges et de trésors (Cascade Games, cassette : 110 FF, disquette : 140 FF). *Mission Elevator*, encore un jeu d'aventures et d'arcade, mais tout en ascenseurs où vous devrez découvrir la bombe avant qu'elle n'explose (Starline/Micropool, cassette : 110 FF, disquette : 159 FF). *Knight Rider*, l'adaptation de la série télévisée K2000, avec la célèbre voiture (Ocean, cassette : 89 FF, disquette : 145 FF). *Dan Dare*, une autre aventure/arcade sur le thème classique du labyrinthe. Des monstres à détruire et des objets à découvrir en perspective (Virgin, cassette : 110 FF, disquette : 175 FF). *Starstrike II*, la suite de la célèbre bataille de l'espace. Si le but du jeu est resté à peu près le même, les graphismes sont nettement améliorés (Firebird, cassette : 99 FF, disquette : 160 FF). *Impossible Mission*, où vous devrez parcourir différents salles, à la recherche des codes qui vous permettront d'accéder à la pièce principale (Épyx, cassette : 95 FF, disquette : 160 FF).

Regardons maintenant du côté des utilitaires et des éducatifs.

- **CAO**, un logiciel de conception assistée par ordinateur simplifié, mais suffisamment puissant pour vous permettre une bonne initiation à cette technique (Loricels, cassette : 270 FF, disquette : 350 FF).

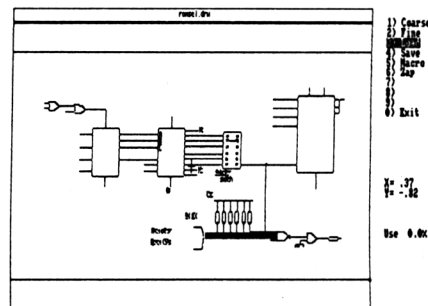
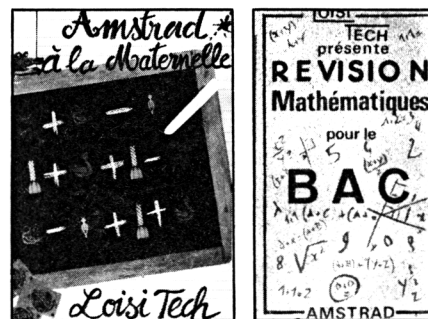
- **Graphic City**, un éditeur de sprites performant qui vous permet également de les gérer, à l'intérieur de vos propres programmes (Ubi Soft, cassette : 169 FF, disquette : 195 FF).



◀ L'AFFAIRE SYDNEY

- Chez **Loisitech**, *The Mystery of Farwick Castle*, logiciel d'anglais pour les classes de troisième et de seconde. Doté d'une musique inédite, ce logiciel se présente sous la forme d'une grande énigme. *Cours, exercices d'algèbre 3^e*, des ensembles aux équations. *Révision mathématique pour le bac*, une compilation de quatre logiciels au prix de 350 FF. *Amstrad à la maternelle* : c'est la découverte des chiffres et des formes pour les tout petits.

- Chez **Wings Distribution**, *Microdraft* de **Timatic** va « faire pour le dessinateur ce que le traitement de texte a fait pour le matériel de secrétariat ». Pour CPC 6128 et PCW. Avec une table traçante, c'est encore mieux (824 FF).



MICRODRAFT

Enfin, pour le PCW, *Tomahawk*, le simulateur de vol en hélicoptère déjà réputé sur les CPC pour son réalisme et ses graphismes. C'est toujours aussi bien malgré la disparition des couleurs (**Digital Integration**, disquette : 160 FF). *Colosus Chess 4.0*, un jeu d'échecs également connu sur CPC. Bien réalisé graphiquement et surtout d'un très bon niveau (CDS, disquette : 245 FF).

Les logiciels anglais sont disponibles chez Guillemot International Software, Innelec, Run Informatique, Wings Microelectronics Distribution, etc. □

Fidèles lecteurs, vous avez entre les mains *Microstrad* de novembre, le prochain sera en vente en décembre et le suivant en janvier (daté janvier/février 1987).

PC 1512

LE PARI D'AMSTRAD

Lorsque vient l'heure du bilan, le PC 1512 d'Amstrad a incontestablement constitué un des pôles d'intérêt du Sicob. Cela confirme le besoin exprimé de disposer de compatibles de faible coût, destinés à un usage domestique ou à certaines professions ne réclamant pas un matériel spécialisé à usage intensif.

Le PC 1512, dernier né d'Amstrad marque la volonté d'Alan Sugar de conquérir un marché où jusqu'à présent la prééminence est assurée par les produits issus du Sud-Est asiatique.

Organisé autour d'un microprocesseur 8086 cadencé à 8 MHz, la carte mère réserve un emplacement destiné à recevoir le coprocesseur arithmétique 8087. Cela est-il bien utile ? Cela intéresse-t-il les futurs acquéreurs quand on sait que ce dernier coûte presque la moitié du prix de la machine ? Les 512 Ko de mémoire vive, extensibles à 640, y trouvent également leur place. La particularité essentielle de la conception de la carte mère réside dans l'utilisation faite par Amstrad de circuits de technologie Custom Design, qui regroupent en leur sein un grand nombre de fonctions telles que la gestion des entrées/sorties, la gestion du graphisme, du clavier, des lecteurs de disque. Sur le dessus de la carte mère, un ou deux lecteurs de disque 5 pouce 1/4 et même un disque dur, trouvent naturellement leur place selon les configurations choisies. Un boîtier de plastique crème recouvre l'ensemble. Sur le côté gauche, à l'arrière, nous trouvons l'orifice de sortie, prévu pour les trois cartes enfichables latéralement.

Intégrant l'alimentation générale du système, livrable en version monochrome ou couleur, la qualité de l'écran est assez passable. De même pour le clavier dont le manque de rigidité est associé à un toucher de mauvaise qualité. Mais les performances générales sont sensiblement supérieures aux autres PC : vitesse d'horloge du processeur oblige !

Il ne faudrait cependant pas conclure que le PC 1512 est une machine médiocre, mal finie. Certes sa fabrication, la conception mécanique de l'ensemble, la rigidité même rappellent les produits vidéo ou audio réalisés en très grande série. Mais la diffusion en grosse quantité est à ce prix. Fournir pour moins de 5 000 FF un micro-ordinateur comprenant l'unité centrale, l'écran, le clavier accompagné de la souris, MS-Dos, Locomotive Basic 2, *Gem Desktop*, *Gem Paint*, plus une documentation en français, relève néanmoins de l'exploit.

Des logiciels livrés, *Gem* représente le maillon fort de la chaîne. Il s'agit ici de la nouvelle version de l'intégrateur de Digital Research. Bâti sur des menus déroulants, des fenêtres, des icônes, il fait preuve d'une ressemblance estompée avec l'interface du Macintosh. Les modifications sont plutôt d'ordre esthétique. Avec le logiciel *Gem Paint*, l'Amstrad trouve de nouvelles ressources. Même en monochrome, les résultats sont étonnants.

Locomotive Basic est un produit que l'on peut considérer comme dédié à Amstrad. Il s'agit d'un Basic structuré sans numérotation de ligne. Il dispose de plusieurs polices de caractères. Deux utilitaires sont également fournis. Le premier, baptisé *RPED*, est un petit éditeur plein écran, mini traitement de texte, il ne peut manipuler que

FICHE D'IDENTITÉ

Constructeur : Amstrad
Modèle : PC 1512
Microprocesseur : 8086 à 8 MHz
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 640 Ko
Mémoire de masse : lecteurs de disque 5 pouces 1/4, disque dur 10 et 20 Mo
Affichage : 25 lignes de 80 caractères, graphisme 640x200 points en 16 couleurs
Clavier : Azerty 85 touches dont dix de fonction
Interfaces : parallèle/série, souris, manette de jeux
Système d'exploitation : MS.-Dos 3.2, Gem, Gem Paint, Locomotive Basic
Alimentation : intégrée au moniteur

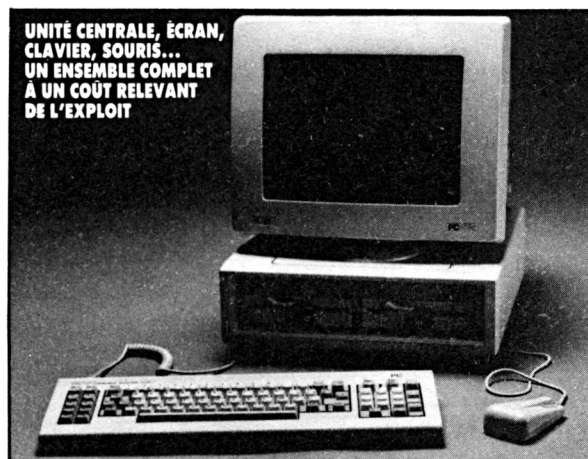
LES PRIX

Le PC 1512 comprenant unité centrale, clavier, souris, un lecteur de disquette, un moniteur monochrome, *Gem*, *Gem Paint*, Locomotive Basic est vendu 4 497 FF ht.

La version couleurs coûte 1 893 FF ht en supplément.

Le second lecteur de disquette est facturé 1 293 FF ht.

Les disques durs coûteront respectivement, pour 10 et 20 Mo, 3 796 et 4 993 FF ht.



des fichiers de moins de 750 lignes. Le second, *NVR*, donne accès aux mémoires non volatiles. Des accords ont été conclus entre Amstrad et divers fabricants de logiciels afin que soient adaptés au PC 1512 les produits les plus connus tels que *Wordstar* et *Framework*. Ce ne seront certainement pas les dernières versions. Mais aux prix proposés, moins de 1 000 FF, on peut enfin penser posséder un *Framework* vendu actuellement environ 8 000 FF.

Amstrad veut réussir son pari. A savoir, le lancement d'une machine à très grande diffusion de conception européenne. Ses atouts ne sont négligeables pour aucun acheteur désireux de se procurer une machine MS-Dos dont les logiciels seront d'un prix abordable

HENRI GILLARÈS-CALLIAT

**FICHE D'IDENTITÉ
DE TASWORD 8000
SUR PCW**

Éditeurs :
Tasman Software
Ltd et
Sémaphore
Logiciels

Forme :
disquette
3 pouces

Pour : PCW

Prix : environ
500 FF avec
Tasprint

TASWORD 8000

POUR SORTIR LE PCW DE SA ROUTINE

Un concurrent de poids face à *Locoscript*, et pas seulement grâce à ses fontes...

Après un match *Locoscript/Pocket Wordstar* qui n'a pas départagé nettement les adversaires, *Tasword 8000*, en affrontant *Locoscript* sur son propre terrain, ne semble pas favori. Pourtant les surprises sont de taille quand le challenger dévoile ses armes secrètes.

Tasword 8000 est présenté comme un logiciel simple d'emploi et le manuel utilisateur tout à fait complet confirme cette orientation. Si vous connaissez déjà un peu un traitement de texte, vous pourrez maîtriser les commandes essentielles de celui-ci en quelques heures.

Première surprise agréable, un fichier d'initiation à charger en mémoire (TUTEUR) vous dispense de la lecture du manuel. L'auteur de ce cours ne manquant pas d'humour, la phase d'autoformation n'est pas des plus tristes.

Les fonctions habituelles d'un traitement de texte sont présentes et sont trop connues pour mériter qu'on s'y attarde (déplacements rapides, justification, pose de tabulations, modification des marges, placement de « drapeaux » repères, recherche, remplacement avec ou sans confirmation, commandes de blocs, couper, coller, etc.

Les fonctions sont accessibles par des combinaisons de touches (jusqu'à trois touches pressées simultanément) et le clavier dédié au traitement de texte n'a pas été systématiquement utilisé (à part les flèches de déplacement du curseur, CUT, COPY ainsi que les touches de fonction qui peuvent se voir attribuer au total plus de 20 phrases de 255 caractères). Cependant la manipulation reste simple, se rapprochant de celle de *Wordstar* (combinaison d'une flèche de curseur avec les touches SHIFT, EXTRA, ou ALT pour se déplacer de mot en mot, de phrase en phrase, etc.).

Un bandeau d'aide occupe, si on le désire, la partie supérieure de l'écran. Ce bandeau, de plusieurs pages, mais

non arborescent, se feuillete à l'aide des touches + et -. A tout moment, on peut afficher l'intégralité de ce mémento en appuyant sur la touche STOP.

La sortie du texte par EXIT ramène à un menu principal permettant les opérations sur les fichiers et l'impression des documents. Question simplicité, *Wordstar* et *Locoscript* sont battus à plate couture. Ici on sait toujours où on en est. Cette simplicité n'est pas signe de faiblesse et *Tasword 8000* propose trois arguments de poids.

- *La rapidité d'abord* : la totalité de la mémoire du PCW est accessible au logiciel (on ne parle plus de disque M:). Ce qui signifie qu'on peut charger entièrement le programme en mémoire et qu'il reste près de 320 Ko disponibles sur PCW 8512 pour le texte. Aucun accès au disque n'est nécessaire en cours de travail (se méfier des coupures de courant en effectuant une sauvegarde périodique sur le disque A:).

- *La souplesse ensuite* : le menu propose l'impression avec fusion. Cette fonction Mailmerge, très complète, manquait cruellement à *Locoscript*.

Le logiciel peut être personnalisé, les paramètres étant sauvegardés : modification de la présentation des pages d'aide, redéfinition des paramètres par défaut, adaptation d'une autre imprimante, forme du curseur, etc.

Neuf utilisateurs peuvent se partager le même disque. Cette possibilité servira surtout à créer des dossiers séparés pour chaque type de texte (un peu comme le Disk manager de *Locoscript* qui demeure néanmoins imbattable sur ce point).

- *L'originalité enfin* : un bloc-notes de plusieurs pages est disponible à tout moment pour consigner des remarques, jeter des notes de travail, préparer des phrases qui seront éventuellement recopiées le moment venu.

Un vérificateur orthographique est proposé par le menu, nous n'avons pas pu le tester car le dictionnaire français n'était pas disponible au moment de notre essai. Nous ne manquerons pas de le faire dès que possible.

L'éditeur de mise en page est d'une puissance rare dans cette gamme de prix. Avec un peu de pratique et de soin,

**UN ÉCRAN DE
TASWORD 8000**

TASWORD 8000
(C) Tasman Software Ltd.
& Sémaphore Logiciels 1986
menu d'impression

début à la ligne (P pour page) (1) _____ ■
fin à la ligne (dern.) _____
nombre de copies (1) _____
interligne (1) _____
Papier Feuille à feuille ou Continu (C) C/Y _____
saut perforations (H) O/N _____
imprimer en-tête (H) O/N _____
imprimer bas-de-page (H) O/N _____
numéroter pages (H) O/N _____
en haut ou en bas (1) 1/A _____
au milieu/côtés/droite (H) H/C/D _____
début numérotation (1) _____
marge gauche à l'impression (H) _____
saut de page à la fin (H) O/N _____

pressez RETURN pour valeurs défaut
CAN pour recommencer
COPY pour passer à l'impression
STOP pour passer au menu principal

Drive is A:

QUELQUES FONTES DE TASPRINT

MICROSTRAD : ESSAI DES FONTES.

Elite1éèèàç &#s#e .,;: ? /+*- <>= " () AZERTYUIOPazertyuiop

Style médian. éèèàç &#H\$@ .,;: ? /+*- <>= " () AZERTYUIOPazertyuiop

Proposé avec *Tasword*, *Tasprint* peut être utilisé pour imprimer n'importe quel texte ASCII, venant par exemple de *Locoscript*, avec huit styles de caractères différents. Un maximum de 80 caractères par ligne, ayant deux fois la hauteur normale, peuvent être imprimés à l'aide des deux logiciels fournis. *Tasprint* traite les caractères d'un texte venant du disque avant de les envoyer à l'imprimante. *Taswrite* met l'imprimante en mode « machine à écrire », l'impression étant déclenchée par l'appui sur RETURN. Les fontes proposées par *Tasprint* sont toutes utilisables par *Tasword*. A noter que seuls les caractères correspondants aux codes ASCII standard sont correctement imprimés. Ainsi, avec *Locoscript*, on devra éviter d'utiliser les accents, à moins de fabriquer un utilitaire de conversion. D'un emploi enfantin, ce logiciel permet d'obtenir des documents tout à fait originaux, certains des styles d'écriture proposés étant particulièrement réussis (à mon goût), même si la lisibilité s'en ressent parfois.

on peut travailler un texte en plusieurs colonnes, chacune justifiée, y insérer des encarts chevauchant deux colonnes, encadrer des parties de texte, le tout jusqu'à 255 caractères de large si on dispose de l'imprimante correspondante.

N'oublions pas de parler des multiples fontes de caractères qui autorisent la plus grande fantaisie de présentation (à réserver de préférence aux titres et en-têtes car on travaille dans la plupart des cas en double taille).

Un défaut de conception à relever : il est impossible de quitter le logiciel autrement qu'en éteignant l'ordinateur. C'est un obstacle rédhibitoire à l'utilisation de *Tasword 8000* en éditeur de programmes où *Wordstar* demeure le roi incontesté.

Nous avons enfin été surpris par un plantage du programme en essayant, comme le propose le menu, de voir un document sur un disque autre que celui présent en mémoire. Gageons que ce défaut sera vite corrigé.

Un sentiment favorable se dégage en faveur de *Tasword 8000*. D'une conception sans doute plus moderne, qui privilégie sa relation à l'utilisateur sans, on l'a vu, négliger la puissance globale, *Tasword 8000* se pose en concurrent sérieux de *Locoscript*. Cela vaut peut-être la peine de changer ses habitudes... ■

JEAN-MARC CAMPANER

DISCMATE LE GOÛT DE L'INDISPENSABLE

FICHE D'IDENTITÉ DE DISCMATE SUR PCW

Éditeur : Siren
Software
Forme : disquette
3 pouces
Pour : PCW
Prix : environ
250 FF

La disquette regroupe
trois utilitaires
conçus pour faciliter
la vie des utilisateurs
de PCW.

Ne pestez plus contre l'ésotérisme des commandes de *PIP*, *COPYFILE*, gentiment interactif, vous fait sélectionner dans le catalogue les fichiers que vous voulez copier vers n'importe quel lecteur.

DISC-MATE et *DISC-MATE1* éditent un catalogue complet des fichiers, même effacés, et vous permettent de modifier interactivement tous les paramètres (protéger, cacher, effacer, récupérer un fichier effacé etc.).

Si vous êtes pressé, avant toute application, appelez *ZIP* qui n'occupe aucune place en mémoire. Votre lecteur de disquette deviendra environ 20% plus rapide. Vous le constaterez au bruit plus aigu de la mécanique.

En résumé, voici trois utilitaires dont il est difficile de se passer une fois que l'on y a goûté ! ■

BRUNO VERRIÈRE

Aventure et action chez COKTEL VISION

COKTEL VISION lance une nouvelle gamme de logiciels, disponibles dès maintenant.

- **JAMES DEBUG** - *Le mystère de l'île perdue.*
La super production de la rentrée 86.

Le héros, un agent privé dont on parlera longtemps, mène l'enquête dans une île du Pacifique. Il se déplace dans un vaste décor fait de paysages et de ruines métalliques, saute, grimpe, nage, tombe, tire etc...

Des ennemis eux-mêmes animés, des pièges, des passages à découvrir l'attendent.

Un scénario riche et original, des situations multiples, des décors superbes, une animation étonnante pour cet excellent produit de la nouvelle génération.

- **DUEL 2000**

Un logiciel de combat original avec

- un combat de karaté très technique
- un combat de rue sanglant
- un duel de robot désopilant

Un bon produit complet alliant humour et qualité. Possibilité de s'entraîner.

- **MOMIE BLUES.**

Ou les errances d'un demi-cadavre dans les couloirs de la mort, à la recherche des 7 elixirs de vie. Il affrontera les vers, les pièges, les moisissures en compagnie des rats et des cloportes.

Action et aventure sont mêlées dans ce logiciel dont on retiendra le thème, le graphisme et les effets 3D.

- **OPERATION NEMO**

Wargame d'action et de stratégie

Commandant d'un porte avion en mission spéciale, vous vous déplacez derrière les lignes de l'ennemie et devez l'affronter en choisissant vos forces : avions, hélicos, chars, mercenaires, obus, rocquettes, mines... De l'action, des combats multiples, un graphisme musclé pour ce très beau logiciel.

DISPONIBLES sur Amstrad K7 et Disk,
K7 TO7-TO8, MO5-MO6, Disk TO9-TO9+, QDD



25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
(1) 46.04.70.85

Distribués par P.C.V. Diffusion

Je désire recevoir le catalogue COKTEL VISION.

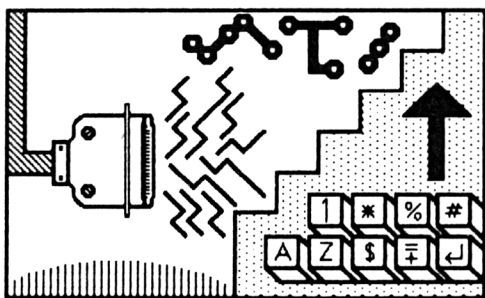
Prénom Nom

Adresse

Code postal Ville

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi

MS9



MULTIFACE TWO LA SAUVEGARDE FACILE

Voici un nouvel outil destiné à effectuer des copies de sauvegarde de vos logiciels. Nous l'avons découvert pour vous directement en Angleterre. Vive le marché commun !

Le Multiface Two est un petit boîtier plat bien anodin, qui se branche sur le port "expansion" de n'importe quel CPC. Un prolongateur de bus permet de connecter derrière lui n'importe quelle autre extension, et deux petits interrupteurs à poussoirs lui ajoutent un peu de mystère. Une pression sur celui de gauche (il est vert) provoque une réinitialisation du CPC. A cela, rien d'étrange : ce bouton est marqué **RESET**. C'est utile en cas de "plantage" pour relancer la machine sans couper le courant.

L'autre interrupteur est marqué **STOP**. Qu'est-ce à dire ? Une pression subreptice, et voici qu'apparaît en bas de l'écran un menu où l'on sélectionne l'option désirée. La plus attirante au premier abord est l'option **SAVE**. Elle produit sur cassette ou disquette une copie intégrale de la mémoire du CPC. Si, à cet instant, s'y trouve un programme, il va de soi qu'il sera lui aussi recopié. Sur cassette, une sous-option **hypertape** est disponible pour sauvegarder à 3 600 bauds, afin de réduire les temps de sauvegarde et rechargement. Bien évidemment, il n'est pas question de récupérer un programme sauvegardé de la sorte si le Multiface Two n'est pas connecté, ce serait trop facile !

Un essai concluant

Nous avons fait quelques essais sur CPC 6128, avec un programme choisi au hasard. Pour lui, la sauvegarde sur disquette dure 1 min 40 s, et produit neuf fichiers séparés, pour une occupation totale de 122 Ko. Le rechargement en mémoire ne prend que 1 min 15 s. A titre de comparaison, le Mirage Imager travaille sur le même programme pendant 2 min 55 s pour produire un seul fichier de 123 Ko, et il suffit de 2 min 5 s pour le remettre en mémoire. L'avantage sur ce point est donc au Multiface. Mais ne rêvons pas : un programme compacté par l'un de ces deux modèles ne peut être rechargé que par lui. Aucune compatibilité n'est possible !

Avec l'option **CLEAR** — qui ne s'emploie que sur CPC 6128, pour neutraliser les 64 Ko supplémentaires —, le Multiface Two sauvegarde pendant 50 s, et les cinq fichiers produits occupent 53 Ko.

Un autre avantage du Multiface Two réside dans la présence d'un bloc de 8 Ko de mémoire vive supplémentaire, où l'on peut placer une ou plusieurs routines en langage-machine. La pression sur le bouton de **RESET** n'affecte pas le contenu de cette mémoire. La documentation (en anglais, naturellement) est peu prolixe sur ce sujet, et les utilisateurs confirmés sauront seuls tirer avantage de la situation.

De la même manière, une "boîte à outils" (*toolkit*) est disponible à partir du menu. Avec elle, les programmeurs émérites sauront réaliser les opérations qu'ils souhaitent, à partir d'une fenêtre où s'affichent en hexadécimal et ASCII le contenu de 56 adresses de mémoire. On peut choisir à volonté la zone-mémoire affichée, pour y modi-



UNE BOÎTE, DEUX BOUTONS POUR UNE SAUVEGARDE RAPIDE

fier ce que l'on souhaite à l'aide d'un éditeur plein-écran.

L'extension Multiface Two est un outil puissant. Les bidouilleurs sauront l'employer à bon escient, mais tout autre de ses possesseurs n'aura aucun mal à l'utiliser dans son usage premier : effectuer des copies de sauvegarde de ses logiciels. En toute honnêteté, bien sûr.

JEAN-PIERRE LALEVÉE

FICHE D'IDENTITÉ DE MULTIFACE TWO

Constructeur :
Romantic Robot

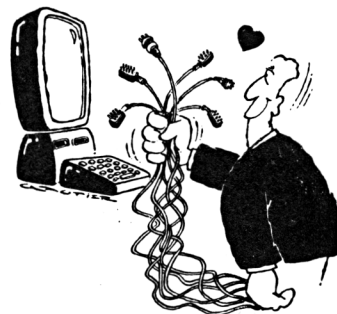
Description :
boîtier
d'extension
MEV/MEM

Utilisation :
sauvegardes
automatiques

Pour : CPC
464, 664 et
6128

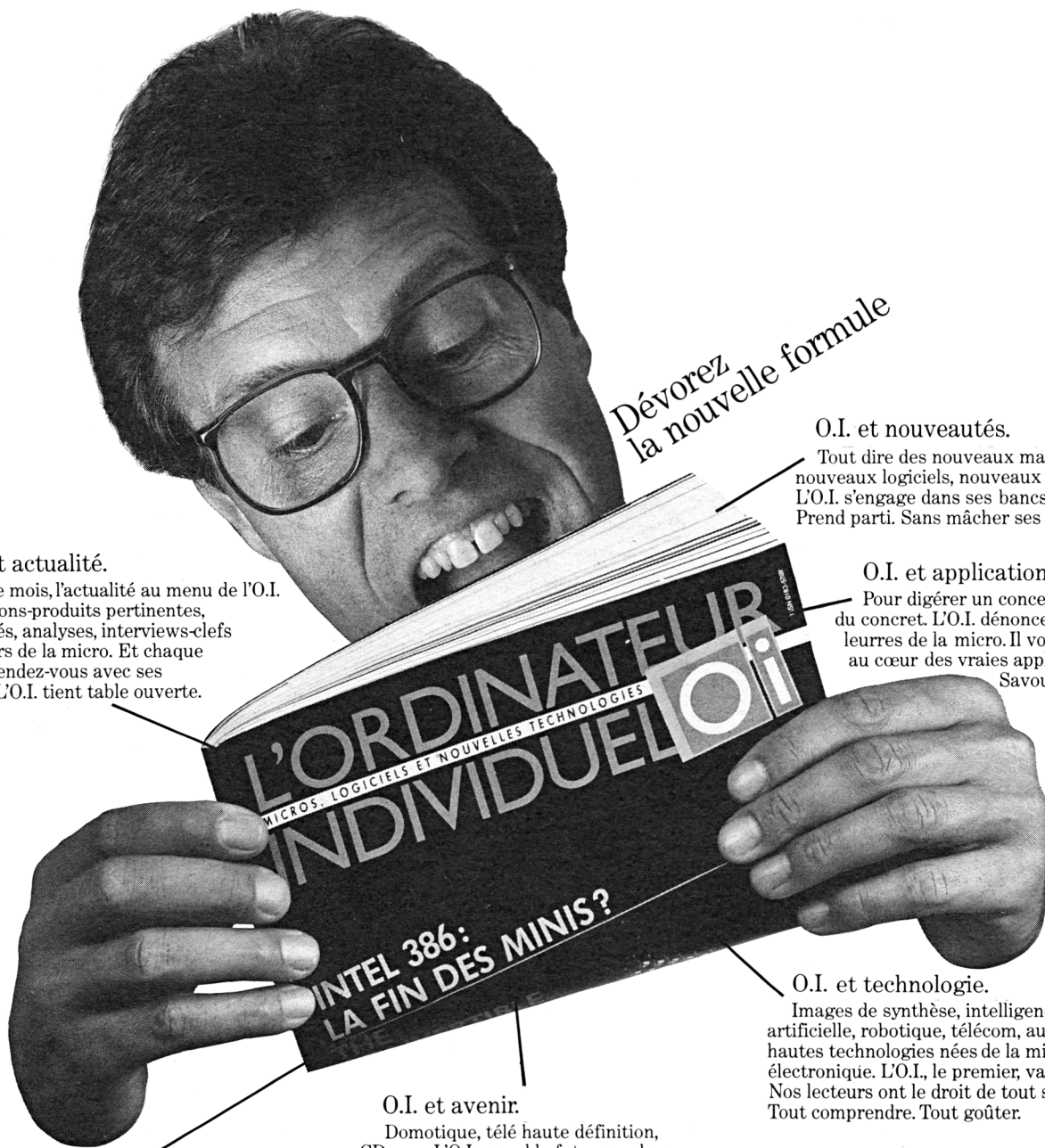
Prix : 46,95 £
+ 2 £ de port
(environ 500 FF)

Distributeurs
(entre autres) :
Cas distribution,
Micro Fair,
Sémaphore



“L'Ordinateur Individuel” les pages riches !

RSCG Technologies



Dévorez
la nouvelle formule

O.I. et nouveautés.

Tout dire des nouveaux matériels, nouveaux logiciels, nouveaux systèmes. L'O.I. s'engage dans ses bancs d'essai. Prend parti. Sans mâcher ses mots.

O.I. et applications.

Pour digérer un concept, il faut du concret. L'O.I. dénonce les leurres de la micro. Il vous plonge au cœur des vraies applications. Savourez-les...

O.I. et technologie.

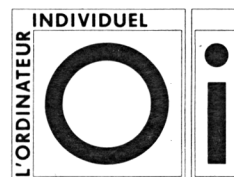
Images de synthèse, intelligence artificielle, robotique, télécom, audiovisuel, hautes technologies nées de la micro-électronique. L'O.I., le premier, va plus loin. Nos lecteurs ont le droit de tout savoir. Tout comprendre. Tout goûter.

O.I. et avenir.

Domotique, télé haute définition, CD-rom. L'O.I. prend le futur proche au sérieux. Ses sources : l'actualité des projets en cours. Son appétit : la micro avec un œil géant. Un œil gourmet.

L'O.I. et vous.

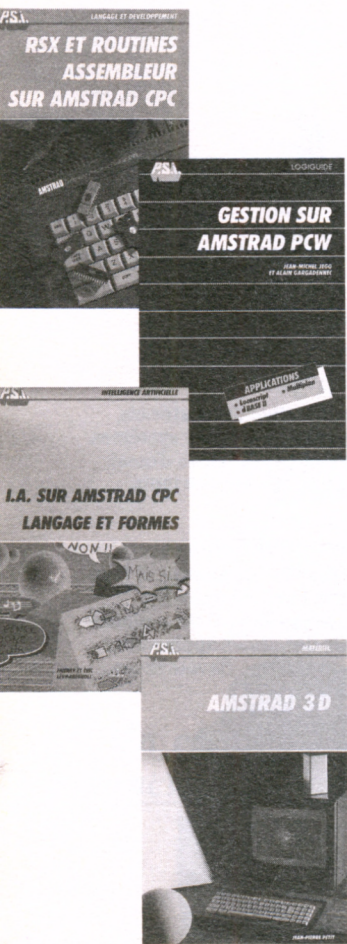
Péché de gourmandise ! L'O.I. va plus loin : il crée un service complet sur Minitel. Et vous offre un club d'abonnés privilégiés : avant-premières, invitations personnelles, prix softs, séminaires-flashes et... Top secret.



Le mensuel des Gastronomes de la Micro

PSI

L'ARME DU



DES LIVRES

PRATIQUES

ASTUCIEUX

TECHNIQUES

CRÉATIFS

COMPLETS

MALINS

Pour l'achat
de
deux livres
sur
Amstrad,
PSI.
vous offre
une cassette
de jeux.

★ Gagnez du temps, ne recopiez pas tous les programmes du livre, commandez la disquette qui vous les fournit directement lisibles sur votre ordinateur.
Prix : 150,00 FF en vente par correspondance uniquement à P.S.I.

**RSX et routines
Assembleur sur
Amstrad CPC**
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages – 200 FF ★

Voici un manuel de programmation en assembleur Z80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

Gestion sur Amstrad PCW
par J.-M. Jégo
et J.-M. Gargadennec
240 pages – 175 FF ★

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires: Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

**I.A. sur Amstrad CPC
langage et formes**
par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF ★

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

Amstrad 3D
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF ★

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles, en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

PSI

LA VALEUR SURE

CROCODILE

PROGRAMMEZ L'AMSTRAD

Turbo Pascal sur Amstrad
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Où comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

Le livre de l'Amstrad
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

CREEZ SUR AMSTRAD

Graphismes en assembleur sur Amstrad CPC
par F. Pierot
304 pages - 145 FF *

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC. Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

Clefs pour Amstrad
Tome 1-Système de base
par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Clefs pour Amstrad
2. Système disque
par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc...

Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur Amstrad CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF *

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

CP/M plus sur Amstrad
par Y. Dargery
128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, vous servirez au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre vous apprend à piloter le système d'exploitation de votre machine et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2.

Assembleur de l'Amstrad
par M. Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entraînez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

Création et animations graphiques sur Amstrad
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF *

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.

A vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

Super générateur de caractères
par J.F. Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...). Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

EN VENTE CHEZ VOTRE LIBRAIRE ET EN BOUTIQUES SPÉCIALISÉES

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Seine-et-Marne Cedex

Nom : _____ Je commande le(s) livre(s)

Prénom : _____

Rue : _____ N° : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Paiement par chèque joint

Paiement par Carte Bleue

N° : _____

Date d'expiration : _____

Signature : _____

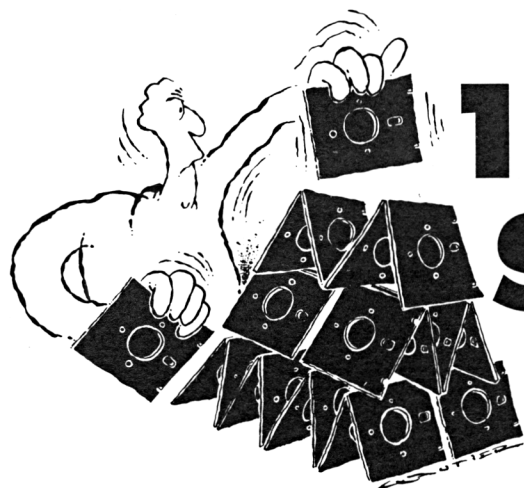
DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10,00 FF
TOTAL	

MSK

J'ai commandé 2 livres, je recevrai une cassette de jeux gratuite.

Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit.





110 LOGICIELS SUR AMSTRAD

L'heure du choix est arrivée. Difficile. Mais nul doute que vous dénicheriez le logiciel qu'il vous faut.

JEAN TURCHI

JEUX D'ARCADE

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Battle of the planets	Mikrogen	C ; 99	Comme le titre l'indique, il s'agit d'une bataille spatiale. Graphismes vectoriels et rapidité au menu.	**
Bomb Jack	Elite/Ubi Soft	C ; 89 D ; 179	Jeu d'arcade simple mais attrayant par la rapidité d'action et les graphismes très proches de l'original.	***
Boulder Dash	Mirrorsoft	C ; 99	Vous devez attraper les diamants en creusant le sol et en évitant les pierres. Un classique.	**
Boulder Dash III	Mirrorsoft	C ; 99	La suite (ou presque) du précédent. Le même à part la couleur et la forme des différents tableaux.	**
Bounty Bob Strike Back	Us Gold	C ; 99	Bob doit à nouveau se défendre. Cette fois-ci, sa mine d'or est menacée. Aidez-le.	*
Cobra Pinball	Cobra Soft	C ; 139 D ; 229	Le flipper sur Amstrad. Tout y est. Vous pouvez même faire <i>tilt</i> !	**
Electric Wonderland	Gasoline Software	C ; 99	Voyage au pays des jouets. Arriveriez-vous à vous en sortir, de cette usine un peu folle ?	*
Fantôme City	Coktel Vision	C ; 165 D ; 235	Un jeu de cow-boys bien fait. Votre but : tirer, mais pas sur n'importe qui, sur les bandits seulement !	**
Fighting Warrior	Melbourne House	C ; 125	Vous serez le défenseur de l'Égypte contre les monstres qui la menace.	*
Galachip	Chip	C ; 140	Classique <i>Space Invaders</i> . S'il y a encore des amateurs du genre.	*
Ghost'n Goblins	Elite/Ubi Soft	C ; 89 D ; 145	Adaptation réussie du célèbre jeu d'arcade. Retrouvez votre fiancée en anéantissant les vampires et les zombies.	***
Gladiator	Domark	C ; 99 D ; 169	Choisissez vos armes et sautez dans l'arène pour prouver à votre empereur que vous êtes le meilleur gladiateur.	**
Green Beret	Imagine	C ; 105 D ; 170	Vous, le super-soldat, devez aller délivrer vos amis prisonniers en évitant les mines, les missiles, etc.	***
Gunflight	Ultimate	C ; 120	Le Far-West, vu par Ultimate, avec ses fameux graphismes 3D et son animation sans reproche.	***
Gyroscope	Melbourne House	C ; 140	Des graphismes et une animation au-dessus de la moyenne pour ce jeu tout en plans inclinés.	**
Highway Encounter	Vortex Software	C ; 99 D ; 139	À la tête de vos cinq robots, vous allez à la conquête de la planète, en évitant les pièges.	**
Knight Games	English Software	C ; 89 D ; 145	Vous allez vivre à l'époque des chevaliers de la Table ronde et des tournois. Superbe.	***
Kung-Fu Master	US Gold	C ; 130 D ; 180	Plus un jeu d'action qu'une véritable simulation de karaté. La réalisation est superbe. Une réussite.	***
M.L.M. 3D	Chip	C ; 160 D ; 190	Votre seul espoir de quitter la lune est de parvenir à la fusée, mais les pièges sont nombreux. Peu original.	*
Macadam Bumper	Ère informatique	C ; 125 D ; 195	Flipper sur Amstrad. Moins riche graphiquement que <i>Cobra Pinball</i> , mais vous pouvez dessiner votre propre flipper.	**



FANTÔME CITY

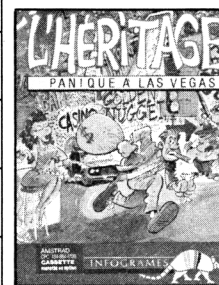


KUNG-FU MASTER

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Mission Elevator	Micropool/Starline	C ; 119	Retrouvez la bombe cachée dans le building et désamorcez-la à temps.	**
Night Gunner	Digital Integration	C ; 119 D ; 169	Attaques en vol des chasseurs ennemis, bombardements des bases au sol, attaques en rase-motte. Épatant !	**
Rambo	Ocean	C ; 75	Encore un jeu de guerre. Le même but que <i>Commando</i> mais des graphismes moins réussis.	*
Rescue on Fractalus	Activision	C ; 120 D ; 180	Vous partez à la recherche des rescapés sur la planète Fractalus. Graphismes 3D réussis.	*
Robbobot	Ère Informatique	C ; 120 D ; 180	Vous dirigez votre équipe de trois robots spécialisés sur la planète Io. Attention aux pièges.	*
Spindizzy	Electric Dreams	C ; 95 D ; 145	Le même genre que <i>Gyroscope</i> . Adresse indispensable.	**
The Dambusters	US Gold	C ; 120	Piloter un bombardier pendant la deuxième guerre : le rêve de certains. A vous de jouer.	**
The Way of Exploding Fist	Melbourne House	C ; 129	Simulation de karaté la plus connue, parce que la mieux réalisée. On s'y croirait.	**
Who Dares Win 2	Alligata	C ; 99 D ; 149	Ça a la couleur de <i>Commando</i> , on y joue comme avec <i>Commando</i> , ça ressemble à <i>Commando</i> , mais ce n'est pas <i>Commando</i> .	**
Zoids	Martech	C ; 99 D ; 169	C'est la guerre chez les <i>Zoids</i> , alors à vous de jouer et de défendre la planète des envahisseurs.	**

JEUX D'AVENTURES

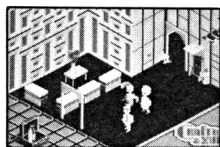
Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Amélie Minuit	Ère Informatique	C ; 139 D ; 195	Amélie, la jolie secrétaire, doit retrouver un dossier égaré dans l'immense tour. Alors, aidez-la !	*
Attentat	Rainbow Productions	D ; 195	Classique. Graphismes format timbre-poste et analyseur syntaxique peu performant. Décevant.	*
L'Aigle d'or	Loricels	C ; 160 D ; 195	Jeu d'aventures graphiques. Parviendrez-vous à retrouver l'aigle d'or dans ce château inquiétant ?	*
L'Héritage	Infogrames	C ; 170 D ; 195	Comment faire pour toucher l'héritage ? Eh bien, gagner un million de dollars en une nuit à Las Vegas !	***
La geste d'Artillac	Infogrames	C ; 245	Moitié aventures, moitié jeu de rôles. Entièrement géré par des menus de choix d'actions. Ambiance médiévale.	**
Mandragore	Infogrames	C ; 195 D ; 295	Le jeu de rôles sur Amstrad. Trouvez les différents trésors dans les donjons et délivrez la princesse.	**
Meurtre à grande vitesse	Cobra Soft	C ; 149 D ; 220	Une énigme policière à résoudre à bord du TGV. Les documents foisonnent. On se prend pour Sherlock Holmes.	**
Meurtres sur l'Atlantique	Cobra Soft	C ; 149 D ; 220	Cette fois-ci, l'énigme se passe sur un paquebot. Toujours des documents. Meilleur graphiquement que le précédent.	***
Mindshadow	Activision	C ; 139 D ; 195	Jeu d'aventures classique : malheureusement en anglais ! C'est dommage car les graphismes sont réussis.	*
Red Hawk	Melbourne House	C ; 110 D ; 150	Une jeu d'aventures sous forme de bande dessinée. Original mais en anglais, ça complique un peu.	**
Sram	Ère Informatique	D ; 180	Délivrez la planète Sram du joug du tyran et sauvez la famille royale qu'il a emprisonnée.	***
Supergéodyssée	Coktel Vision	D ; 195	Voyage aux quatre coins de la planète à la recherche d'objets rares. Décevant !	*
The Hobbit	Melbourne House	C ; 225	L'œuvre de Tolkien sur Amstrad. Fabuleux. N'est hélas toujours pas traduit en français.	**
L'Affaire Vera Cruz	Infogrames	C ; 240 D ; 290	Une énigme policière à résoudre, à la manière d'une véritable enquête. Passionnant.	***



L'HERITAGE

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Batman (1)	Ocean	C ; 120 D ; 165	Adaptation sur ordinateur de la célèbre bande dessinée. Graphismes 3D et animation réussis.	**
Biggles	Mirrorsoft	C ; 129 D ; 195	Se déroule de 1917 à nos jours. Graphismes et animation bien réalisés, mais un peu lassant.	**
Blade Runner	CRL	C ; 95	Un jeu de labyrinthe aux nombreux tableaux. Graphismes plaisants mais thème un peu usé.	*
Cauldron	US Gold	C ; 75 D ; 125	Vous dirigez une sorcière sur son balai (étonnant non ?) à travers un paysage de conte de fées. Réussite totale.	***
Cauldron II	US Gold	C ; 189	La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci vous êtes dans le rôle de la citrouille. Encore mieux !	***
Crafton et Xunk	Ère Informatique	C ; 140 D ; 220	Le logiciel de l'année. Les graphismes colorés et l'animation époustouflante y sont pour beaucoup.	***
Devil's Castle	Chip	C ; 149 D ; 195	C'est exactement la même chose que <i>Sorcery</i> , au graphisme près. Manque totalement d'originalité.	*
Eden Blues	Ère Informatique	C ; 115 D ; 195	Vous devez vous évader de la prison, mais y parviendrez-vous ? Graphismes proches de la bande dessinée.	**
Hacker	Activision	C ; 120 D ; 160	Livré sans notice. Vous devrez découvrir la manière de pirater l'ordinateur central pour pénétrer le réseau.	**
Le 5 ^e axe	Loricels	C ; 175 D ; 189	Votre but : détruire les Cyborgs pour sauver votre planète. Une animation exceptionnelle.	***
Nexus	Nexus Production	C ; 130 D ; 180	Allez délivrer votre ami, mais gare aux ennemis qui rôdent ! Utilisez votre sens des arts martiaux.	**
Saboteur	Durell	C ; 149 D ; 195	Agent secret spécialiste en karaté et kung-fu, vous devez trouver une disquette dans un immeuble inquiétant.	***
Sorcery	Virgin	C ; 99 D ; 149	Celui qui a montré le chemin. Le précurseur est toujours là avec ses graphismes superbes.	***
Strangeloop	Virgin	C ; 120 D ; 169	Vous devez parcourir l'usine et retrouver l'ordinateur central qui est déréglé, pour le reprogrammer. Gare !	**
Tau Ceti	CRL	C ; 120 D ; 180	Inclassable. Mêlé aventures, arcade et simulation de vol. De longs moments de jeu en perspective.	***

CAULDRON



CRAFTON ET XUNK

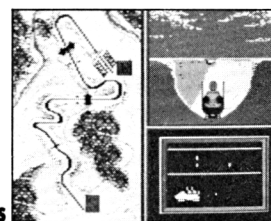
JEUX DE RÉFLEXION

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
3D Voice Chess (1)	CP Software	C ; 159 D ; 245	Jeu d'échecs bien réalisé graphiquement, mais surtout original pour sa synthèse vocale.	*
Bridge Player (1)	CP Software	C ; 149 D ; 240	Jeu de bridge assez bien réalisé, mais pas très fort techniquement.	*
Challenger	Cobra Soft	C ; 159	Reversi avec 12 niveaux de difficulté.	*
Colossus Chess 4.0 (1)	CDS Software	C ; 120 D ; 160	Jeu d'échecs qui ne se distingue pas par ses graphismes, mais par sa force et ses possibilités.	**
Cyrus II	ICS/Amsoft	C ; 120 D ; 169	Le meilleur jeu d'échecs au niveau graphique seulement.	**
Reversi champion	Loricels	C ; 150 D ; 200	Un Reversi original par sa présentation et ses possibilités. 6 niveaux. 4 000 ouvertures différentes.	**
Scrabble	Leisure Genius	C ; 220 D ; 339	L'adaptation du célèbre jeu de lettres. Plus de 10 000 mots en mémoire. Possibilité de jouer jusqu'à 4 joueurs.	***

(1) Une version de ce logiciel existe pour le PCW.

STRATÉGIE

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
1815	Cobra Soft	C ; 159 D ; 239	À la tête des années napoléoniennes, revivez Waterloo. Il faut malheureusement être absolument deux pour jouer.	*
Elite	Firebird	C ; 119 D ; 185	De la stratégie plus un simulateur de vol pour vous permettre de mener à bien votre mission dans l'espace.	***
La bataille d'Angleterre	Ère Informatique PSS	C ; 115 D ; 195	Wargames assez classique. Un petit « plus » tout de même : une partie arcade pour les combats.	**
Théâtre Europe	Ère Informatique PSS	C ; 115 D ; 195	Classique également. Vous représenterez soit l'Otan soit le Pacte de Varsovie contre l'ordinateur.	*
Tobrouk	Ère Informatique PSS	C ; 120 D ; 180	Simulation de la célèbre bataille. Ressemble fortement au précédent.	*



WINTERGAMES

SIMULATION

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
3D Boxing	James/Amsoft	C ; 120 D ; 169	Une des premières simulations de boxe sur Amstrad.	*
3D Stunt Rider	Amsoft	C ; 99 D ; 149	Devenez le roi de la cascade à moto et sautez par-dessus les autobus. Plus dure sera la chute.	**
Balle de match	PSION/Fil	C ; 99 D ; 149	Le meilleur tennis sur le plan réalisme et rapidité, mais pas au niveau du graphisme, un peu léger.	**
Foot	Loricels	C ; 160 D ; 220	Un match de football contre l'ordinateur, ça ne fait pas de mal, et ce n'est pas trop fatigant.	*
Match Day	Ocean	C ; 149	Autre simulation de football, mais celle-ci est plus réaliste et plus colorée.	**
Ping-Pong	Konami/Imagine	C ; 99 D ; 145	Simulation très réussie, tant au plan graphique qu'au niveau de l'action.	**
Sai Combat	Mirrorsoft/Gasoline	C ; 99 D ; 149	Simulation d'un art martial qui se pratique avec un bâton. Bien réalisé graphiquement.	**
Spitfire 40	Mirrorsoft	C ; 129 D ; 159	Le meilleur simulateur de vol, pour le graphisme, un peu juste pour le réalisme.	**
Strike Force Harrier	Mirrorsoft	C ; 99 D ; 139	Un des meilleurs simulateurs de vol sur Amstrad. Un peu trop complexe tout de même, malgré l'imposante notice.	***
Tennis 3D	Loricels	C ; 160 D ; 200	Au-dessus du lot graphiquement, mais manque un peu de réalisme au niveau du jeu pour être vraiment convaincant.	*
Tomahawk (1)	Digital Integration	C ; 99 D ; 149	Simulation du pilotage d'un hélicoptère très proche de la réalité et agréable à utiliser.	***
Wintergames	Épyx	C ; 120 D ; 180	La simulation sportive sur Amstrad. La mieux réalisée. Les jeux olympiques d'hiver comme si vous y étiez.	***

(1) Une version de ce logiciel existe pour le PCW.

ÉDUCATIFS

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Algèbre	Vifi-Nathan	C ; 225	Pour les élèves de 4 ^e et 3 ^e . Nombreux problèmes et exemples.	**
Balade au pays de Big Ben	Coktel Vision	C ; 195 D ; 295	Apprentissage de l'anglais.	**
Carte d'Europe	Vifi-Nathan	C ; 175 D ; 225	Apprentissage de la géographie européenne par le jeu.	*
Clap ciné	Ubi Soft	D ; 180	Comment apprendre à connaître le cinéma, en répondant ou tout au moins, en essayant de répondre aux questions.	**
L'Animalier	Ère Informatique	C ; 120	Apprentissage de la lecture par le dessin et le jeu. Pour les tout jeunes enfants.	**
L'Ère du Verseau	Ère Informatique	C ; 250	Faites votre thème astral et ceux de votre famille et de vos amis, comme les plus grands astrologues.	**

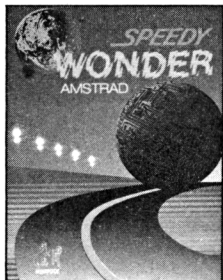
CLAP-CINÉ



UTILITAIRES

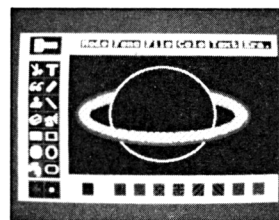
Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Amstradeus	Musiciel	C ; 340	La composition musicale assistée par ordinateur. Réalisé par un compositeur.	**
Amstradivarius	Techni-Musique	C ; 145 D ; 250	Apprendre la musique et réaliser ses propres partitions: possible grâce à sa simplicité d'emploi.	**
Graphic City	Ubi Soft	C ; 150 D ; 250	Utilitaire de création et de gestion de sprites que vous pouvez réutiliser dans vos programmes. Très puissant.	**
Laser Basic	Ocean	C ; 295	Ce Basic vous permettra de réaliser vos propres jeux d'action sans connaître le langage machine. Indispensable.	***
Speedy Wonder	Minipuce	C ; 250 D ; 295	Compilateur Basic. Il vous permet d'accélérer vos programmes Basic sous certaines conditions d'écriture.	*

SPEEDY WONDER



GRAPHISME

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Graph-X	Norsoft	C ; 220 D ; 280	Logiciel de dessin, intéressant par ses possibilités peu courantes, voire même absentes chez les autres.	**
Lorigraph	Loriciels	C ; 210 D ; 340	*Un des meilleurs logiciels graphiques sur Amstrad. Transforme votre ordinateur en atelier de graphiste.	**
Super Paint	Micro-Application	C ; 395	Moins évident à utiliser que les autres. Il offre néanmoins les mêmes possibilités ou presque.	**



LORIGRAPH

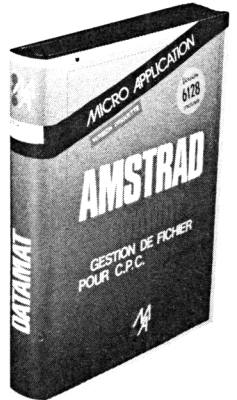


GRAPH-X

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

Titre	Éditeur	Prix (FF ttc)	Commentaire	Avis
Aliénor (1)	Logycis	D; 1 690	Comptabilité générale pour petites entreprises. Facile d'emploi et puissant.	**
Calcumat	Micro-Application	D; 450	Tableur graphique aux larges possibilités. Simple d'utilisation. Calculatrice. Bloc-note.	**
Damoclès (1)	Logycis	D; 1 690	Facturation-stock compatible avec Aliénor. Fichier articles, fichiers clients, fichier constantes.	**
Datamat	Micro-Application	D; 450	Gestion de fichiers peu pratique d'emploi, mais possédant toutes les fonctions usuelles.	*
Dbase II (1)	La Commande électronique	D; 790	La plus célèbre gestion de base de données. Possède son propre langage de programmation. Simple à apprendre	***
DR Graph(1)	Digital Research	D; 790	Logiciel de représentation graphique des données sous forme de courbes, histogrammes ou camemberts.	**
Masterfile	Amsoft	C; 198 D; 290	Gestion de fichiers très performante. Création de plusieurs formats de fiches selon les besoins.	**
Multiplan(1)	Microsoft/Sybex	D; 499	Le tableur professionnel à votre portée. Idéal pour faire des études prévisionnelles. Un peu compliqué.	***
Pocket Base (1)	Micropro	D; 700	Une gestion de base de données complète, compliquée, mais on peut échanger les données avec les autres.	**
Pocket-Calc (1)	Micropro	D; 450	Tableur permettant de faire des tableaux de 618 cellules maximum. Calcul exponentiel et logarithmique en prime.	**
Pocket Wordstar (1)	Micropro	D; 890	Le traitement de texte qui s'est imposé comme l'un des standards du marché professionnel. Possibilité de mailing.	**
Tasword (1)	Tasman/Sémaphore	C; 170 D; 340	Traitement de texte simple, et efficace à l'emploi. Facile, grâce au rappel à l'écran des fonctions.	**
Textomat	Micro-Application	D; 450	Traitement de texte peu agréable à utiliser malgré ses nombreuses fonctions et possibilités.	*

DATAMAT



TASWORD

(1) Une version de ce logiciel existe pour le PCW.

LA BOUTIQUE A.M.I.E



SUPER PROMO
MANETTE PRO
170F

Prix d'A.M.I.E.

U.C.	PRO 5000	170	LOGICIELS	K7 DISC
CPC 464 mono	ACCESSOIRES		UTILITAIRES ET PEDAGOS	450
CPC 464 couleur	Bte rangements 10 D :	25	Datamat	450
CPC 6128 mono	Bte rangements 40 D :	150	Calcumat	295/395
CPC 6128 couleur	Housse 464 clavier :	5290	Multiplan (6128-8256)	498
PCW 8256	Housse 6128 clavier :	5980	Aliénor (8256)	1055
PCW 8512	Housse 8256 clavier :	70	Wordstar pocket (8256)	890
LECTEURS	Housse moniteur mono :	70	Pocketbase (8256)	719
K7 :	Housse moniteur couleur :	80	Odjob	216
Disks-DD1 :	Housse moniteur 8256 :	80	Ludodessin K7/D :	110/145
Disks FD1 :	Housse imprimante 8256 :	80	AMS compta	750
Disks FD2 (8256) :	Housse DD1 :	55	Amstie	245
Disks 3" 1/2 :	Capot 464 :	120	Palette magique	120/248
Disks 5" 1/4 :	Capot 6128 :	120	Carte d'Europe	177/248
Cable liaison 5" 1/4 :	Cables rallonges MO + CLA :	185	Ballade au pays de Big Ben	237
IMPRIMANTES	TOUS CORDONS A LA DEMANDE		Textomat	450
DMP 2000 :	CONSUMMABLES		Superpaint	395
Tatung :	K7 vierges (C20) par 10 :	60	Autoformation assem.	195/295
Olivetti :	Disks 3" :	35	Dbasell (6128-8256)	780
Epson LX 80 :	Papier listing :	-	Logycis (8256)	1700
Smith corona :	Rubans encruteurs :	-	Pocketcalc (8256)	410
MCP 40 :	LIBRAIRIE AMSTRAD		Transmat (6128)	170
Okimate 20 :	Trucs et astuces pour CPC N° 1 :	149	Spirit	94
INTERFACES	Basic au bout des doigts N° 3 :	149	Turbopascal :	741
RS 232 :	Jeux d'aventures N° 5 :	129	Amsword	210/340
Adaptateur MP1 :	Langage machine N° 7 :	129	Lorigraph	177/248
Adaptateur MP2 :	Peeks et Pokes N° 9 :	99	Equations	177/248
Emulateur minitel :	Montages et extensions N° 11 :	199	Géométrie	177/248
Midi :	Des idées N° 13 :	129	CLASSIQUES	
MONITEUR	La Bible du 6128 N° 16 :	199	Mandragore	-/200
Couleur :	Panorama des CPC N° 18 :	129	Foot	160/210
Turner (Moniteur TV) :	Systèmes de transmissions N° 20 :	199	Cobra pinball	120/169
PERIPHERIQUES	Bien débuter avec PCW 8256 :	129	Slapshot	115/165
Crayon optique LP1 :	102 programmes pour CPC (PSI) :	120	Wintergames	108/-
Crayon optique DK tron :	Amstrad en famille (PSI) :	120	3 D voice chess	129/-
Crayon Mark Pen II :	Communiquez avec votre Amstrad :	90	Elite	156/172
Souris AMX :	Basic pour CPC 464 N° 2 :	129	The Hobbit	195/-
Tablette graphique :	Amstrad ouvre toi N° 4 :	99	NOUVEAUTES	
Synthétiseur technic music :	Bible du programmeur N° 6 :	249	Attentat	-/187
Digitaliseur d'images :	Graphismes et sons N° 8 :	149	Goliath	115/-
Modem DTL+ :	Lecteur de disquettes N° 10 :	149	Knight game	-/-
Programmeur d'Eprom :	Livre CP/M N° 12 :	149	Kung fu master	-/-
EXT 64 Ko DK Tronics :	Routines N° 14 :	149	Mikie	-/-
EXT 256 Ko DK Tronics :	Trucs et astuces partie N° 17 :	129	Shogun	111/165
Disc silicon 256 Ko :	Programmes éducatifs N° 19 :	179	Cauldron II	100/-
MANETTES	Trucs et ast. Turbo pas. :	149	Ghost N gobblins	-/-
Quickshot I :	Cles pour CPC sys (PSI) :	140	Knight rider	-/-
Quickshot II :	Cles pour CPC disque (PSI) :	155	Mercenaire	-/-
Quickshot III :	Le tour de l'Amstrad (PSI) :	80	Paperboy	-/-
Quickshot IV :			Zombie	-/-

REMISES AUX COLLECTIVITÉS

NOUVEAU :
Dès Novembre
le PC 1512 est disponible

Promos!

CPC 464 mono + interface couleur : 2900
CPC 6128 coul + imprimante : 6290
PCW 8256 + Dbase II + 10 disquettes : 6800

MS 9 BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à : A.M.I.E

NOM _____ TÉL _____ PRIX _____
 ADRESSE _____
 REFERENCES _____

CATALOGUE SOFT : Participation aux frais d'envoi
 Règlement : un chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre
 je joins _____ Matériel garanti 2 ans

LES BONNES ADRESSES

33 GIRONDE



INFORMATIQUE

Toutes les applications de votre micro :
PROFESSIONNELS HOBBIstes

257, rue Judaique 33000 BORDEAUX
Tél. : 56 24 05 34

AVIGNON : Tél. : 90 22 47 26
CANNES : Tél. : 93 46 67 68

45 LOIRET



M. E. R. C. I.

Maintenance Electronique Reconditionnement Construction Informatique

Centre Technique Régional
AMSTRAD

Nos vingt ans d'Expérience Informatique à Votre Service.
Ne soyez pas consommateurs, soyez client

M. E. R. C. I.

23, rue de la Mouchetière - Z.I. INGRE
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : 38 43 11 83 ou 38 72 22 83

Ouvert le lundi de 14 h à 18 h 30
du mardi au samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h 30

54 MEURTHE-ET-MOSELLE

AMStrad ↔ **miniTEL**

Votre télématique

AMSTEL 1 : Câble de liaison Amstrad CPC et minitel avec logiciel **390 F TTC**

AMSTEL 2 : Interface d'émulation minitel pour Amstrad (réception, impression et stockage) **650 F TTC**

AMSTEL 3 : Fonctionnalités d'Amstel 2 mais permet de réaliser son propre serveur (catal.,infos., prises de commandes, etc...) **1 500 F TTC**

NOGEMA SA - 83 56 89 57
Les Nations - 54500 VANDOEUVRE

74 HAUTE-SAVOIE

**RECHERCHONS
DETAILLANTS**

Tél. 50 92 85 80+

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

S.I.S

SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

75 PARIS

MICRO-PROGRAMMES 5



ORDINATEURS CPC 464 - CPC 6128 - PCW 8256
PERIPHERIQUES Lecteurs de disquettes, imprimantes, synthétiseurs de voix, crayons optiques, cartes d'extensions...
ACCESSOIRES Lecteurs de cassettes, manettes de jeu, cordons...
LOGICIELS Sur disquettes et cassettes.
LIVRES

82, bd des Batignolles 75017 PARIS
Tél. : 42 93 24 58
Métro : Villiers
Ouvert du lundi au samedi

78 YVELINES

Microfolie's

les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512
PC 1512

78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01

78100 St Germain-en-Laye - 34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

92 HAUTS-DE-SEINE

DELTA SUD TÉLÉ

62, rue Gabriel-Péri - 92 MONTROUGE
Tél. : 47 46 05 05 ou 47 46 13 00

REVENDEUR AMSTRAD :

ORDINATEUR PÉRIPHERIQUES
LOGICIELS ACCESSOIRES

Crédit CREG par MINITEL

OUVERT
du LUNDI au SAMEDI

Abonnez-vous

Abonnez vos amis

à

STRAD

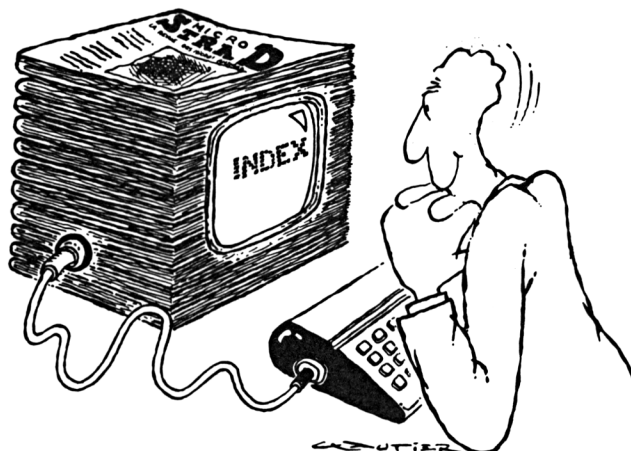
LA REVUE DES MICROS AMSTRAD

L'INDEX DE MICROSTRAD

N° 1 A 8

Tests matériels, tests logiciels, livres, systèmes d'exploitation, fiches routines, dossiers, cahier des PCW, système "D", programmes.

Récapitulons ! L'index présenté ici répertorie tous les articles parus dans ces rubriques, du n° 1 de *Microstrad* jusqu'au n° 8. Les chiffres figurant dans les tableaux correspondent au numéro (à gauche) et à la page (à droite) où se trouvent les articles cités.



TESTS MATÉRIELS

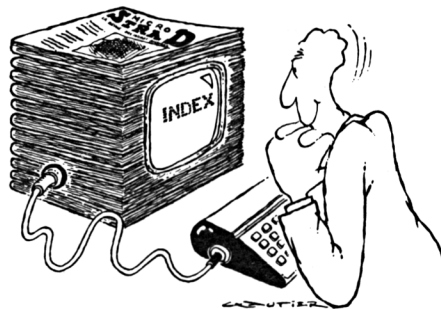
CPC 6128 : le début de la gamme	1	13
CPC 464, 664, 6128 : la gamme Amstrad	1	14
Donnez de la voix à votre micro : le synthétiseur vocal SSA-1	1	44
Le PCW 8256 sous toutes les coutures	2	14
Une souris grise : la souris AMX et son logiciel ART	2	16
Et le CPC parla français : synthétiseur vocal de Techni-Musique	2	23
Trois stylos optiques : Amstrad, Dart Electronic, Electric Studio	3	11
DMP 2000, une imprimante de qualité	3	12
Graphiscop II : une tablette pour dessiner	4	14
RS 232C : pour que les CPC communiquent	4	15
Modems : les nouveaux tam-tams africains Attel, Digitelec DTL 2000 et DTL 2100, Sectrad	5	14
Interface CPS 8256 : relier le PCW au monde extérieur	5	19
Silicon Disc : du muscle pour les CPC (extension 256 Ko, disque virtuel)	6	20
Un œil au bout du fil : le stylo optique Datapen	7	17
Pour une mémoire vive plus confortable : Extension 256 Ko de DK' Tronics	7	18
Les CPC roulent en 5 pouces 1/4 : lecteur F1-X	8	18
Robot au bras long : bras manipulateur Fischertechnik	8	18
Mirage Imager, une boîte magique : interface de sauvegarde de mémoire	8	19

TESTS LOGICIELS : JEUX

Macadam Bumper Ère Informatique	1	25
Monopolic Free Game Blot	1	25

Amélie Minuit Ère Informatique	1	26
Combat Lynx Durell Software	1	26
Acquad Norsoft	1	27
Cara No Man's Land	1	27
Cobra Cobra Soft	1	27
Force 4 Cobra Soft	1	27
Le Millionnaire Ère Informatique	1	27
Knight Lore Ultimate Play The Game	1	28
Defend or Die Alligata Software Ltd	1	28
Don Juan No Man's Land	1	28
Cheops No Man's Land	1	28
Strip Poker Knight Soft	1	28
Le Tour du monde en 80 jours No Man's Land, Innelec	2	25
Stress Cobra Soft	2	25
3D Monster Chase Romik	2	25
Gutter Ère Informatique	2	25
3D Voice Chess Sémaphore et DDI	2	25
Coloric Free Game Blot	2	25
Death Pit Durell Software	2	25

Tyrann Norsoft	2	25
Le Survivant Ère Informatique	2	26
A View to kill Domark et Eureka Informatique	2	27
Star Avenger Kuma	2	27
Micro Sapiens Ère Informatique	2	27
Challenger Cobra Soft	2	27
Infernal Runner Loricels	2	27
De la terre à la lune Micro Bureautique	2	27
3D Fight Loricels	2	27
Empire Loricels	2	28
Night Boosters Cobra Soft	2	28
Mission Detector Cobra Soft	2	28
Warrior Rainbow Production	3	19
Interieur Sprites	3	19
San Pablo Coktel Vision	3	19
Métro 2018 Initial	3	19
Yie ar Kung Fu Konami et Imagine	3	20
Cauldron Palace Software et US Gold	3	20
Le Tigre et les chèvres de Bagh Chal Free Game Blot	3	20



Orphée	3	20
Loricels		
Bad Max	3	20
Transoft		
Fighting Warrior	4	20
Melbourne House		
Wizard's Lair	4	20
Bubble Bus Software		
Le Sceptre d'Anubis	4	20
Micro Programme		
Une Affaire en or	4	21
Free Game Blot		
Gyroscope	4	21
Melbourne House		
Super Test	4	21
Ocean, Innelec		
Space Wolf	4	21
Norsoft		
Crafton et Xunk	4	21
Ère Informatique		
Bug Buster	4	21
Free Game Blot		
Doppelganger	4	22
Alligata Software Ltd		
The way of the exploding fist	4	22
Melbourne House		
Galachip	4	22
Chip, Innelec		
Kristal	4	22
Core		
Tie Break	4	22
Sprites		
Le Diamant de l'île maudite	4	22
Loricels		
Tarot	5	22
Run Informatique		
Ping Pong	5	22
Kuonami		
Mercenaire	5	22
Rainbow Production		
Zaxx	5	22
Chip, Innelec		
La Bataille d'Angleterre	5	22
Ère Informatique		
Pouvoirs	5	22
Loricels		
Tennis 3D	5	23
Loricels		
Meurtre sur l'Atlantique	5	23
Cobra Soft		
La malédiction de Thaar	5	23
Coktel Vision		
Dragons	5	23
Amsoft		
Winter Sports	5	24
Innelec		
Alkamera	5	24
Innelec		
Strategy	5	24
Norsoft		
Super Pipeline II	5	24
Amsoft		
Fu-Kung à Las Vegas	5	24
Amsoft		
Zombi	6	17
Ubi Soft		
Bomb Jack	6	18
Élite, Ubi Soft		
Commando	6	18
Élite, Ubi Soft		
Fantôme City	6	18
Coktel Vision		

Jungle Jane	6	18
Minipuce		
Attentat	6	18
Rainbow Production		
L'Aigle d'or	6	18
Loricels		
Bounder	6	18
Gremlin Graphics		
Batmann	6	18
Ocean, Guillemot		
Strike Harrier Force	6	19
Mirrorsoft - Innelec		
Tomahawk	6	19
Digital Integration		
Clap Ciné	6	19
Ubi Soft		
Reversi champion	6	19
Loricels		
Wintergames	7	20
Epyx, Guillemot		
Rock'n' Wrestle	7	20
Melbourne House		
Green Beret	7	20
Imagine, Guillemot		
Gunfricht	7	20
Ultimate, Guillemot		
Redhawk	7	20
Melbourne House, Guillemot		
Saboteur	7	20
Durell Software		
Kung Fu Master	7	21
US Gold France		
Tank Commander	7	21
Amsoft		
Tau Ceti	7	21
CRL, Guillemot		
The Dambusters	7	21
US Gold, Guillemot		
Villa Medicis/Syrinx/Spations	7	21
MC2		
Ghost'n Goblins	8	22
Elite		
Room Ten	8	22
CRL		
Gladiator	8	22
Domark		
Glass	8	22
Quicksilva		
M.L.M.	8	23
3D Chip		
Biggles	8	23
Mirrorsoft		
Sram	8	23
Ère Informatique		
Super Géodysée	8	23
Coktel Vision		
Knight Games	8	23
English Software		
Cauldron II	8	23
Palace Software		
L'Héritage	8	24
Infogrammes		
Nexus	8	24
Nexus Productions		

TESTS LOGICIELS : ÉDUCATIFS

Coloric	2	26
Free Game Blot		
Squelette	4	20
Core		
Logiphrases	4	21
Squille, Langage et Informatique		
Amstradvarius et cours de solfège	4	22
Techni-Musique		
Camélémaths	5	22
Core		
Anatomie	5	24
Core		
Balade au pays de Big Ben	5	24
Coktel Vision		
Éducatif 1, 2, 3, (orthographe, mathématiques, pendule, dico, histo-quizz)	6	16
Cobra Soft		
L'Instit	6	17
BY Soft		
Carte d'Europe	6	19
Coktel Vision, Vifi Nathan		
Union Jack	6	19
Core, Innelec		
Algèbre	8	24
Vifi Nathan		
Démonstration de géométrie	8	24
Coktel Vision, Vifi Nathan		

TESTS LOGICIELS : UTILITAIRES

Multigestion	1	25
Core		
Easyreport - Easybank - Easyfile - Easygraph	1	26
Power Soft		
HBasic	1	26
Power Soft		
Masterfile 464	1	27
Amsoft		
Salut l'artiste	1	27
Amsoft		
Facturation	2	26
Micro Bureautique		
Turbo Pascal	2	30
Borland International		
Textomat	2	31
Micro Application		
DBase 2	3	16
La Commande Électronique		
Multiplan	3	17
Microsoft		
Économat	3	19
Micro Programmes		
Datamat	4	17
Micro Application		
Superpaint	4	18
Micro Application		
Magic Painter	4	19
Cobra Soft		
Lorigraph	4	19
Loricels		
Stat	4	20
Logi'stick, DDI		
Matrix	4	20
Logi'stick, DDI		
Superbio	5	23
Logi'stick, DDI		

Astro Core	5	24
Autoformation à l'Assembleur Micro Application	6	12
Zen, moniteur - assembleur - désassembleur Kuma Soft	6	13
AMS - ASM, macro-Assembleur Micropuce	6	14
Easi - Amrcode, moniteur - désassembleur - langage machine Amssoft	6	14
Maxam, Assembleur - moniteur - éditeur Amor Ltd	6	15
Disc Tool BY Soft	6	16
Calcomat Micro Application	6	16
Fich et Calc - Courrier Texte PM Informatique	6	24
Gestion de fichiers Logys, Innelec	6	24
Packet Wordstar Micropro	7	14
Locoscript Locomotive Software et Amstrad	7	14
Amsword Amssoft	7	15
Tasword 6128 Tasman Software	7	16
Workwriter Micro Business Products	7	16
Turbo Tutor - Turbo Database Toolbox - Turbo Graphix Toolbox Borland fraciel	7	19
Laser Basic : édition et animation de lutins Ocean Informatique	8	20
Graph-X : logiciel de dessin Norsoft	8	24
Experts : initiation aux systèmes experts Micro Programmes 5	8	20
Ramdisk : transformation de l'espace mémoire en disquette virtuelle Micro-C	8	21
L'Ère du Verseau : astrologie Ère Informatique	8	24

LIVRES

PROGRAMMATION		
Basic Amstrad CPC 464 - Méthodes pratiques PSI	1	51
L'Utilisation de l'Amstrad CPC 464 Hachette Informatique	1	51
Clefs pour Amstrad PSI	1	51
L'Amstrad avec plaisir Édimicro	1	51
Trucs et astuces - Le Basic au bout des doigts - Amstrad ouvre-toi - La Bible du programmeur de l'Amstrad CPC - Le Langage machine pour l'Am- strad CPC - Peeks et Pokes du CPC Micro Application	1	51
Le Tour de l'Amstrad Cédic-Nathan	2	52
Je débute en Basic - CPC 464 et 664 Eyrolles	2	52
Les Routines de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128 Micro Application	3	48
Découverte de l'Amstrad CPC 464 et 664/6128 PSI	3	48
Le Livre de l'Amstrad - CPC 464/CPC 664 BCM (PSI)	3	68

Clefs pour Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256 PSI	4	58
Guide du Basic et de l'Amsdos CPC 464/664/6128 Sybex	4	58
Bien débiter avec votre CPC 6128 Micro Application	4	58
La Bible du CPC 6128 (et 664) Micro Application	4	58
Trucs et astuces II pour les CPC 464, 664 et 6128 Micro Application	5	54
Bien débiter avec votre PCW Amstrad Micro Application	6	54
Programmation sur Amstrad PCW 8256/8512, Basic et fichiers Eyrolles	8	52
Amstrad 6128, le grand livre du Basic Micro Application	8	52
Amstrad 8256/8512, guide du Basic et du Jetsam Sybex	8	52

LANGAGES

Assembleur de l'Amstrad CPC 464 et 664 PSI	3	48
Turbo Pascal sur Amstrad PSI	5	54
RSX et routines Assembleur sur Amstrad CPC PSI	8	52

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

Le Livre du lecteur de disquettes Amstrad Micro Application	2	52
Le Livre du CP/M 2.2 et CP/M Plus pour les CPC 464, 664 et 6128 Micro Application	2	52
CP/M Plus sur Amstrad 6128 et PCW 8256 PSI	4	58
CP/M plus Sybex	4	58

LOGICIELS "PROS"

Clefs pour DBase 2 et 3 PSI	4	58
Découvrir et utiliser Multiplan Foucher	5	54
Initiation aux bases de données pour micro- ordinateurs — Application à DBase 2 pour Amstrad CPC 6128 et PCW 8256 Ashton Tate et La Commande Électronique	6	54
Gestion sur Amstrad PCW PSI	8	52
Gestion de fichiers - Fichiers de gestion - Amstrad PCW Éditions Ariès	8	52

GRAPHISME/MUSIQUE/SONS

Graphisme et son du CPC 464 Micro Application	1	51
Musique sur Amstrad CPC 464 et 664 Édimicro	2	52
Paroles et micros - Synthèse vocale Cédic-Nathan	4	58
Graphisme en trois dimensions Sybex	6	54
Graphismes en Assembleur sur Amstrad CPC PSI	6	54
Amstrad en musique PSI	7	49

MATÉRIELS PÉRIPHÉRIQUES...

Montages, extensions et périphériques du CPC Micro Application	2	52
Périphériques et fichiers sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128 PSI	4	58

COMMUNICATION

Les secrets du Minitel ETSF	5	54
Votre ordinateur et la télématique ETSF	5	54

PROGRAMMES

Programmes Basic pour CPC 464 Micro Application	1	51
Amstrad en famille PSI	1	51
Les Jeux d'aventures - Comment les programmer Micro Application	1	51
Basic Amstrad CPC 464, 664 et 6128 - Programmes et fichiers PSI	2	52
Amstrad astrologie / numéologie / biorhythmes Sybex	3	48
Trois étapes vers l'intelligence artificielle pour Amstrad CPC PSI	6	54
Jeux de réflexion Sybex	7	49
Astrocalc Sybex	7	49
Amstrad à l'école PSI	7	49
Programmes pour Amstrad Cédic - Nathan	7	49
Programmes et applications éducatifs sur CPC Micro Application	7	49
Faites vos jeux avec Amstrad Eyrolles	7	49

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

Amsdos et CP/M sur Amstrad	1	18
Créer ses propres programmes sous CP/M	2	32
Ampro : transférer les disquettes Amstrad sans Amstrad	6	22

FICHES ROUTINES

ROUTINES GRAPHIQUES		
&BBBA GRA INITIALISE	1	43
&BBBD GRA RESET	1	43
&BBCO MOVE ABSOLUTE	1	43
&BBC3 MOVE RELATIVE	1	43
&BBC6 GRA ASK CURSOR	2	51
&BBC9 GRA SET ORIGIN	2	51
&BBCC GRA GET ORIGIN	2	51
&BBCF GRA WINDOW WIDTH	2	51
&BBDD2 GRA WINDOW HEIGHT	3	42
&BBDB GRA CLEAR WINDOW	3	43
&BBDS GRA GET WINDOW WIDTH	4	53
&BBDE GRA SET PEN	4	54
&BBE1 GRA GET PEN	4	54
&BBE4 GRA SET PAPER	7	44
&BBE7 GRA GET PAPER	7	45
&BBEA GRA PLOT ABSOLUTE	7	45
&BBFO GRA TEST ARS	8	44
&BBF6 GRA LINE ABS	8	44
&BBF9 GRA LINE REL	8	44
&BBED GRA PLOT RELATIVE	8	44

LES ROUTINES ARITHMÉTIQUES DES CPC	5	48
---	---	----

DOSSIERS

Communication : Amstrad se branche	3	14
Éléments de communication		
Les Assembleurs se rassemblent	6	12
Pour débiter en Assembleur		26
Traitement de texte	7	13
Comment le choisir		
Gestion de fichiers	8	14
Programmer ou acheter sa gestion de fichiers		

PROGRAMMATION

D'un Basic à l'autre	1	16
L'amélioration du Basic des CPC 464, 664, 6128		
Les CPC à la pointe du crayon	1	20
Les commandes graphiques des CPC		
Le Basic vous en donne plus	1	49
La gestion des interruptions		
Toute la musique sur Amstrad	2	19
Les commandes de sons		
Le guide du frappeur de touches	3	21
L'art de mettre les programmes en mémoire sans erreur		
Premiers pas avec Multiplan	5	20
Première leçon d'initiation		
Du Basic à l'Assembleur	6	26
Comment maîtriser l'Assembleur		
Logo mode d'emploi	6	50
Comprendre les programmes Logo publiés		
Pascal : du Basic structuré	7	40
Un puissant outil de programmation		
Amstradbasic et ses variables	7	48
La structure du Basic et de ses variables		

CAHIERS DES PCW

Basic sous Locoscript avec le PCW 8256	3	47
Comment mettre au point un programme Basic avec l'éditeur de <i>Locoscript</i>		
Adapter le PCW à son Basic	4	24
Création d'une disquette Basic « autostart » et configuration clavier		
Le PCW, un micro de caractères	4	25
Affichage des caractères Basic		
Diagrammes en Logo	4	26
Doubler la précision sur les PCW	5	50
Méthode pour calculs des logarithmes et exponentielles		
L'éditeur Basic du PCW 8256	5	50
Pour faciliter l'écriture de programmes Basic		
Logiciels : Fich et Calc/Courrier - texte/Gestion de fichiers	6	24
Le PCW perd son latin	6	24
Une commande pour que votre PCW s'américanise		
Disquette virtuelle : une meilleure utilisation	6	25
Les facilités apportées par le disque virtuel		
Histogrammes en Basic	7	24
De toutes les couleurs	7	25
Inversion des couleurs d'écran		
Premiers pas avec DBase II	8	25
Initiation		
Avec Multiplan	8	25
Déplacements rapides du curseur		
Deux formats pour Locoscript	8	26
Format ASCII et format de page pour documents		

SYSTÈME "D" : MATÉRIEL

Fabriquez votre câble	1	46
Câble pour interface « Centronics »		
Le magnétophone pour tous	2	46
Fabrication d'un câble pour magnéto-cassette		
Fire !	2	46
Précisions sur le brochage de la prise joystick		
Interface 8 bits pour CPC 464	3	44
Comment utiliser les 8 bits de l'interface Centronics		
Du CPC à la chaîne hi-fi	3	45
Câble de liaison CPC-ampli stéréo		
Les CPC à la télévision	4	48
Comment relier votre CPC à un téléviseur couleurs ou un moniteur monochrome		
Minitel-CPC : une affaire de cordon	5	44
Liaison Minitel-CPC		
Quand les robots tiquent	6	47
Connexion pour commander des servomoteurs		
Le PCW se gonfle	8	49
256 Ko de mémoire supplémentaire		

SYSTÈME "D" : LOGICIEL

Quelques fantaisies sur l'écran	1	48
Décalage vertical ou horizontal d'écran		
Cataloguez plus fort	1	48
Des adresses pour en savoir plus sur les fichiers		
Un bol d'air aux touches programmées	2	47
Étendre la zone réservée aux touches programmées		
Bug, petit bug (CPC 464)	2	47
La bosse des maths du 464 en question		
Vous avez dit compatibles ?	2	48
Adapter au CPC 464 des programmes écrits sur CPC 664		
Un petit CALL rapide	2	49
Un petit CALL pour revenir au jeu de caractères normal		
Inversion vidéo	2	49
Deux méthodes pour inverser les couleurs		
Gonflée la mémoire !	2	49
Pour gagner 128 octets		
Un POKE économe	2	49
Pour gagner de la place en mémoire		
Programmer les fonctions sur les CPC	3	46
Introduire les fonctions comme avec un INPUT		
Programme feuille à feuille	8	47
Cadrage, saut de pages et italiques pour listes		
Accès disquette pour Masterchess	8	48
Étendez encore Basic	8	50
Lecture de portions d'écran		
Un nouveau clavier	8	51
Redéfinition		
Basic sous Locoscript	3	47
Comment mettre au point les programmes Basic avec l'éditeur de <i>Locoscript</i>		
Disquette, es-tu là ?	3	47
Pour connaître l'état du lecteur de disquettes		
Diviser pour régner	3	47
Utilisation de la barre de fraction inversée		
Les crochets du PCW 8256	3	47
Où sont donc les crochets du PCW (←)		
Mémorisez l'écran du CPC	4	49
Adresses pour la sauvegarde d'écran		
Fichiers, vos papiers !	4	50
Catalogueur de cassettes		
Un nouveau clavier	4	51
Programmation des caractères accentués		
Une instruction méconnue : <code>! Basic</code>	4	51
Contrôle graphique	4	52
Les caractères ASCII et leur utilisation		

Dérouler l'écran	5	46
Déroulements localisés d'écran		
SOF : Save our files	5	47
Accélérer le chargement des cassettes		
Quand les robots tiquent	6	47
Quatre commandes RSX pour la commande de servomoteurs		
Reset interdit	6	49
Un Poke pour empêcher un reset intempestif		
Retour aux conditions de départ	6	49
Si vous avez perdu vos couleurs		
Éviter une bogue	6	49
Faire de la place aux chaînes de caractères		
Stradgraf sur disquette	7	23
Transfert de <i>Stradgraf</i> sur disquette		
Dis, simule...	7	47
Simulation de CURSOR et de COPYCHR\$ sur CPC 464		
Récupération de programme	7	47
Récupérer un programme que vous aviez protégé		
Amstrad Basic et ses variables	7	48
Pour apprendre à mieux programmer		

PROGRAMMES:UTILITAIRES

BASIC		
L'art de la copie	1	30
Hardcopy d'écran graphique		
Explorez la mémoire du CPC	1	33
Dump mémoire CPC		
Facteurs premiers	1	39
Décomposition de nombres en facteurs premiers		
Mettez un peu de Macintosh dans votre Amstrad	1	40
Création de fenêtres		
A la recherche du kilo perdu	1	41
Calcul du poids idéal		
Simple comme PGCD	1	41
Plus grand commun diviseur de deux nombres		
Génération spontanée	2	36
Générateur de DATA		
Convertissez sans effort	2	37
Table de conversion binaire et hexadécimale		
Des arbres au menu	2	44
Gérer un menu arborescent		
Majusculeur	3	23
Mise en majuscules des noms de variables		
Calendrier	3	24
Les dates sans pépins		
Superzap traite vos disquettes	3	27
Pour tout savoir sur vos disquettes		
Graphes en barres	3	34
Pour mieux visualiser des résultats chiffrés		
Disquette, es-tu là ?	3	47
Test de disquettes		
Le PCW, un micro de caractères	4	25
Affichage du jeu de caractères (PCW 8256)		
Les CPC ont bon caractère	4	35
Générateur de caractères		
Factorielles	4	45
Calcul des factorielles		
Un nouveau clavier	4	51
Redéfinition du clavier		
Récupérateur de fichiers	HS	24
Fichiers disque		
Caractères élargis	HS	26
Affichage de caractères en double largeur		
L'écran défile	HS	30
Déroulement vertical		
Combien gagnerez-vous en l'an 2000 ?	HS	45
Calcul de croissance		

Bibliothèque financière (PCW 8256)	HS	46
Faites vos comptes	HS	49
Comptabilité		
Fonctions utiles pour PCW	HS	54
Remplacer en Basic Mallard CLS, LOCATE, WINDOW		
Liaison CPC/Minitel	5	26
Logiciel émulateur (avec RS 232C)		
Réceptel : communiquez !	5	31
Accès à Mercitel		
SOF : save our files	5	47
Sauvegarde monobloc de fichiers cassette		
Doubler la précision sur les PCW	5	50
Logarithmes et exponentielles (PCW)		
L'équationneur	6	41
Résolution d'équations par méthode graphique		
Histogrammes en Basic	7	24
Pour PCW 8256		
À vos marques, prêts ?	7	26
Gestion des compétitions		
Tri en épi	7	32
Une méthode rapide		
Carnet d'adresses	7	35
Gérer adresses et numéros de téléphone		
Convertir les Romains	7	39
Conversion de nombres		
Mini-fichier aide-mémoire	8	28
PASCAL		
Des menus déroulants (Turbo Pascal)	HS	15
BASIC ET ASSEMBLEUR		
L'art de la copie	1	31
Copie d'écran graphique		
Sachez adapter votre Basic	2	40
Modification de la commande de tracé de lignes		
Copie d'écran avec DMP 1	3	38
Copie d'écran graphique		
Fichiers, vos papiers !	4	50
Catalogueur de cassettes		
Cassettes en sécurité	6	38
Récupérateur de fichiers		
Recopie d'écran à la carte	6	43
Recopie géante pour DMP 2000		
Rapide pour DMP 1		
Logithèque : gestion de fichiers	8	31
Discman : utilitaire d'accès direct	8	40
LOGO		
Diagrammes en Logo	4	26
Tracer et imprimer des graphiques		
Francisez votre Logo	5	30
Traduction automatique des primitives graphiques		
Convertir les Romains	7	39
Conversion de nombres		

PROGRAMMES : GRAPHISME

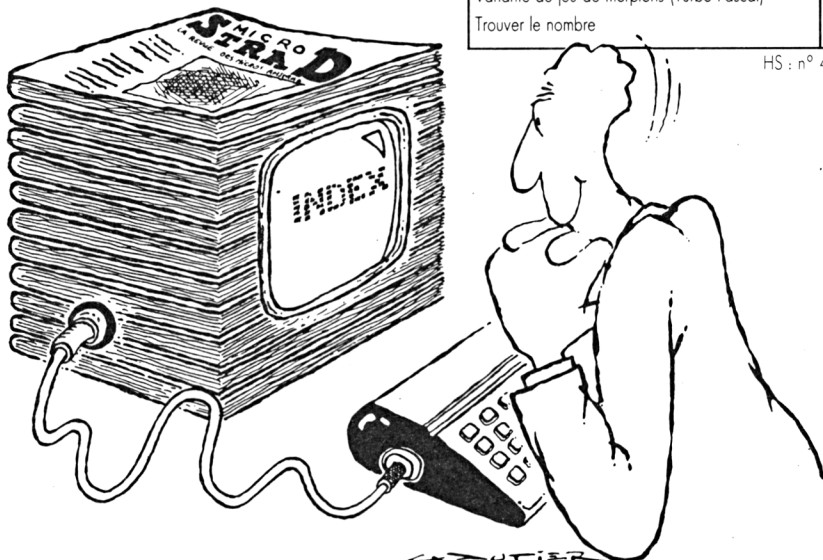
BASIC		
Amstradessinateur	1	22
Utilitaire de création graphique		
Animation rotation	1	24
Animation d'une roue		
Arcadessin	1	24
Editeur de jeux d'arcade		

Un programme qui donne la lune	1	35
Variations à partir d'une sphère		
Microstrad graffiti	2	35
3D surface		
Entrez dans la troisième dimension	2	42
Conception graphique animation 3D		
Du cœur et du trèfle	3	29
Quadrifolium et Cardioïdes		
Graphes en barres	3	34
Diagrammes		
Spirales d'Archimède	4	33
Graphisme récréatif		
Arrondir les boîtes	HS	18
Tracer des rectangles aux coins arrondis		
Que le spectacle commence	HS	30
Animation colorée		
CERPAI, un CERCLE et un PAINT	HS	38
Démonstration graphique		
Tourbillons et vagues	HS	44
Graphisme		
Croco Amstrad	7	34
Un crocodile sur votre écran		
Microstrad graffiti	7	38
Imbroglia, Balle de golf, Palmarès		
Graphisme	8	38
Alerte aux ovnis	8	39
Déplacement d'un objet graphique		
BASIC ET ASSEMBLEUR		
Animez vos écrans	4	28
Graph. Création de motifs graphiques		
Affigraph. Affichage des motifs		
Gestion des déplacements avec la manette de jeu	6	26
LOGO		
Diagrammes en logo	4	26
Pour PCW		
Spirales et polygones en logo	6	32
PASCAL		
Turbo Pascal et graphisme	5	32
Routines graphiques et programmes de démonstration		

PROGRAMMES : JEUX

BASIC		
Casse-tête	2	38
Diabolicadre		
Les as du volant	2	45
Othello	3	35
Stratégie		
Solidam	4	32
Combinaison du jeu de dames et du solitaire		
Cinq colonnes à la Une	4	34
Presse à sensation assistée par ordinateur		
Mots cachés	4	37
Générateur de grilles de mots cachés		
Les tours de Hanoï	4	40
Jeu de réflexion		
Glissando	4	42
Puzzle		
Memory	HS	8
Mémoire visuelle		
Course de voitures	HS	13
Pronostics		
Erreurs d'aiguillage	HS	19
Réflexe et observation		
Le deviche	HS	23
Variante du jeu de taquin		
Puissance 4	HS	35
Stratégie		
Trouver le nombre (Basic, Logo, Pascal)	HS	41
Balade pour un ver de terre	8	36
Perséphone, la chenille déchaînée	6	29
Arcade		
BASIC ET ASSEMBLEUR		
Protector, la guerre des nerfs	5	35
Arcade		
LOGO		
Le pendu	3	22
Trouver le nombre	HS	41
PASCAL		
Blip	3	32
Variante de jeu de morpions (Turbo-Pascal)		
Trouver le nombre	HS	41

HS : n° 4 Hors série



**PROGRAMMES :
ÉDUCATIFS (BASIC)**

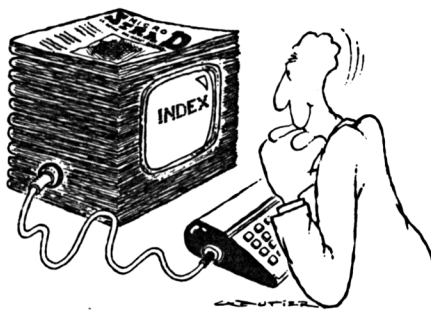
De l'ordre ! Ordre alphabétique	2	39
Conjuguez bien Verbes du premier groupe	6	35

**PROGRAMMES :
SIMULATION (BASIC)**

Moteur à explosion Moteur 4 temps	HS	42
Décisionnel galtonien Planches de Galton	7	30

PROGRAMMES : ROUTINES

BASIC		
Vous avez dit compatibles ? Routine FILL pour CPC 464	2	48
Programmer les fonctions sur les CPC Introduction de fonctions dans un programme	3	46
BASIC ET ASSEMBLEUR		
Étendez donc Basic ! Fonctions RECTangle et RECTangle Plein RECT, RECTP CPC 464	1	37
idem CPC 664 et 6128	2	53



Sachez adapter votre Basic Tracé de lignes droites LINE, X1, Y1, X2, Y2, C	2	40
Doke, un Poke qui begaie Chargement d'une valeur à deux adresses DOKE, adresse, valeur	2	41
Mélanger les modes Combinaison d'écritures différentes MODExx	3	30
Interface 8 bits pour CPC 464 Routine d'utilisation	3	44
En toutes lettres Écriture de caractères géants	4	46
Quand le curseur s'anime Activer le clignotement du curseur CURS, 1, CURS, 0	HS	14
Deux instructions pour le dessin CER (cercle) PAI (point)	HS	36
Le cercle en RSX - routine cercle CERCLE, RX, RY	5	40

Dérouler l'écran Déroulements localisés d'écrans SCRD SCRA	5	46
Tri à grande vitesse Tri "en épi" TRI, @ AS, C, N	6	33
Quand les robots tiquent Commandes RSX de gestion de servomoteurs	6	47
Recherche, insertion et tri Recherche d'une chaîne dans un tableau RECH, AS, CS, N, I	7	41
PASCAL		
Turbo Pascal et graphisme Utilisation de routines graphiques	5	32

MUSIQUE / SONS (BASIC)

Une interprétation musicale Sarabande de Haendel	2	20
Pianostrad Votre CPC est transformé en piano	3	25
En avant la musique Chattanooga Cho Cho	HS	9

**ROBOTIQUE
(BASIC ET ASSEMBLEUR)**

Quand les robots tiquent Gestionnaire de servomoteurs	6	48
--	---	----

Nous aimerions vous montrer une chose que **TASWORD** de Sémaphore-Tasman peut faire faire à votre AMSTRAD qu'aucun autre programme de traitement de texte ne peut... doubler le nombre des styles d'écritures disponibles sur votre imprimante matricielle ! Bien sûr ce n'est qu'une petite chose à côté des quelques cent options et fonctions disponibles sur ce programme de la dernière génération. **TASWORD** EST DISPONIBLE EN 4 VERSIONS, 464, "0" (POUR DISQUETTE), 6128 ET MAINTENANT 8000 POUR LES PCU. LES VERSIONS "0", 6128 ET 8000 INCORPorent une option "mail-merge" ou "FUSION TEXTE/FICHIER DE DONNÉES" QUI PERMET DE CRÉER DANS **TASWORD** UNE COLLECTION DE DONNÉES QUE VOUS POURREZ REPRENDRE ET INCORPORER DANS UN TEXTE À L'ÉDITION COMME PRÉCÉDENT DES ADRESSES SUR UNE LETTRE TYPE. Vous pouvez aussi utiliser les données d'un programme permettant l'exportation tel que l'excellent **MASTERFILE III**. Mais, et c'est là aussi que **Mail-merge** et **TASWORD** se démarquent et distancent les autres programmes du genre, ils peuvent faire plus que reproduire une adresse... reprendre le nom du destinataire dans les formules de politesse, vous permettre d'intervenir au clavier pendant l'impression pour insérer un texte variable - MONTANT DE COTISATION, DATE ET HEURE DE RENDEZ-VOUS... - OU ENCORE DE N'ENVOYER LA LETTRE QU'AUX PERSONNES DONT LE NOM COMMENCE PAR D, DONT LA PROFESSION EST TAXIDERMISTE (QUI RÉSIDERAIT À UN PETIT CROCODILE NATURALISÉ À PLACER SUR SON ORDINATEUR FAVORI ?) HABITANT DANS LES VILLES DONT LE CODE POSTAL COMMENCE PAR 7. MAIS ON CAUSE, ON CAUSE ET LA PLACE VIENT À MANQUER... POURQUOI NE PAS DEMANDER NOTRE DOCUMENTATION COMPLÈTE ? Sémaphore, B.P.32, CH-1283 La Plaine.



POURQUOI VOUS CONTENTER DE MOINS A DES PRIX PLUS ÉLEVÉS !

InfoWorld
Software Report Card

Cardbox

	Poor	Fair	Good	Excellent
Performance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Documentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ease of Use	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Error Handling	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



CARDBOX de CAXTON

L'INDEX ELECTRONIQUE le plus vendu enfin disponible sur **AMSTRAD 6128** et **PCW**.

Qualités : rapidité, simplicité, flexibilité dans la spécification des cartes du fichier, et puissance avec une capacité de gestion de plusieurs dizaines de milliers de cartes !

Autre point fort par rapport aux fichiers domestiques usuels : il permet d'effectuer un tri sur **chacun** des termes figurant dans une carte.

Il peut être utilisé pour réaliser mailings et catalogues, etc, et peut être intégré avec un traitement de texte comme **WORDSTAR** ou **NEWWORD**.

(Existe également sur **IBM PC***, **AMSTRAD PC 1512** et compatibles). Disponible avec documentation française au prix imbattable de

794 F TTC

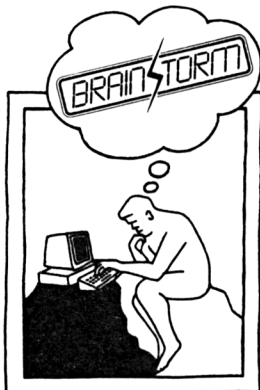
BRAINSTORM, également de CAXTON

Un mini «système-expert» des plus connus et les plus vendus en Angleterre sur **AMSTRAD 6128** et **PCW**.

C'est un instrument de travail qui permet de structurer des idées ou des notes éparses autour d'un sujet donné.

Que vous soyez écrivain, homme d'affaire, informaticien ou étudiant, vous pouvez tirer profit de **BRAINSTORM** pour rédiger livres et articles ou planifier un projet ou des négociations, concevoir des systèmes ou programmes, étudier ou réviser. Ses applications potentielles sont pratiquement innombrables !

(Existe aussi pour **IBM PC***, **AMSTRAD PC** et compatibles).

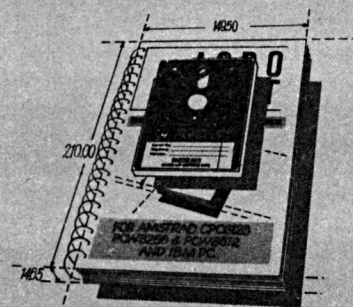


548 F TTC

*IBM et H.P. sont des marques déposées.

MICRODRAFT de TIMATIC

«MICRODRAFT VA FAIRE POUR LE DESSINATEUR
CE QUE LE TRAITEMENT DE TEXTE A FAIT POUR
LE TRAVAIL DE SECRETARIAT.»



NOUVEAU

884 F TTC

Voilà un nouveau logiciel d'application professionnelle pour l'**Amstrad 6128** et **PCW** qui va intéresser **étudiants ingénieurs et dessinateurs**. Connus pour ses capacités de traitement de texte, le **PCW** démontre avec **MICRODRAFT** ses possibilités **graphiques** remarquables.

Autres atouts non négligeables : il peut récupérer la bibliothèque de fichiers du logiciel de dessin industriel **AUTOCAD** sur **IBM PC*** et peut fonctionner avec toutes les tables traçantes compatibles **H.P.*** et les imprimantes compatibles **EPSON**.

Documentation en **Français** disponible.

(Existe également sur **IBM PC***, **AMSTRAD PC** et compatibles).

DEMANDEZ-LES DÈS AUJOURD'HUI CHEZ VOTRE REVENDEUR !

REVENDEURS ET SPECIALISTES NOUS CONTACTER

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE

205, rue du Fg. Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : (1) 42.89.37.26 +

W I N G S Microelectronics Distribution

* Tous nos prix sont des prix conseillés et franco de port

LE PASCAL POUR TOUS (1)

Devenez programmeur de pointe. Choisissez un langage structuré dont l'éloge n'est plus à faire. Optez pour Pascal. Voici le premier volet d'une série d'initiation qui, de débutant, vous fera devenir un vrai "pro".

Plusieurs Pascal (heu... Pascaux ?) sont disponibles sur les Amstrad, avec leurs avantages et leurs inconvénients : Pascal Hisoft, Pascal MT+, Turbo-Pascal. Le plus "sympathique" est sans doute le dernier des trois ; c'est avec lui que nous illustrerons nos propos. Mais ne vous arrachez pas les cheveux ; vous pourrez suivre longtemps nos travaux quel que soit votre outil favori.

Turbo-Pascal est séduisant à plus d'un titre : d'abord, il tourne sur une foule de machines : des CPC aux compatibles IBM, en passant par les PCW. Il dispose d'un éditeur de texte très complet présent en permanence en mémoire. Sa vitesse de compilation est si grande qu'on a l'impression de travailler comme en Basic. Il dispose de fonctions graphiques comparables à celles du Basic Locomotive (couleurs, fenêtres, tracés de lignes, etc.). Le programme exécutable est en vrai langage-machine, rendu après compilation sous la forme d'un fichier.COM, qui s'exécute sous CP/M sans la présence de Turbo-Pascal. Enfin, son rapport qualité-prix est époustoufflant. Si vous n'avez pas encore fixé votre choix, c'est lui qu'il vous faut ! Convaincu ? Alors, au travail ! Entamons nos débats à l'aide d'un programme miniature que nous vous invitons à taper :

```
1 PROGRAM premier_essai (output) ;
2 BEGIN
3   WRITE ('Bonjour') ;
4 END.
```

Ce texte-source se subdivise en plusieurs parties. Les numéros de ligne n'ont pas à être saisis ; ils ne sont que des points de repère pour nos explications.

En ligne 1, le mot-clé **PROGRAM** indique au compilateur le début d'un programme. Il est suivi d'un titre choisi par le programmeur, qui ne doit pas comporter d'espace ; c'est la raison pour laquelle les deux mots qui forment le titre sont reliés par un (_), touche **SHIFT/0** sur les CPC.

L'indication **output** indique au compilateur que le programme provoque une sortie sur écran ou papier à l'exécution. Il faut noter qu'en Turbo-Pascal, cette ligne n'est pas nécessaire.

Le point-virgule (;) qui termine la ligne est un séparateur qui indique la fin d'une instruction. A de rares exceptions près, il en faudra un pour séparer chaque instruction du texte-source. Même chose en Basic, où l'on trouve soit un signe : soit un numéro de ligne.

Ligne 2 : **BEGIN** est un mot-clé qui signale au

compilateur le début d'une section exécutable. **BEGIN** n'a pas besoin du signe ; séparateur.

Ligne 4 : **END** est en relation directe avec le **BEGIN** précédent. Il indique la fin de section exécutable. Le point qui suit signale la fin absolue du programme.

La ligne 3 appelle la procédure standard **WRITE**,

VOCABULAIRE

Compilé, compilateur, compilation : un langage compilé comme Pascal n'est pas directement exécutable. Le texte qui compose un programme écrit en Pascal doit d'abord être traité par un autre programme baptisé compilateur, qui crée à partir de lui un autre programme complet que le microprocesseur peut enfin exécuter.

Interprète, interpréteur : un langage interprété comme Basic accepte de travailler en mode direct. Par exemple, il est capable d'exécuter directement sans numéro de ligne une instruction telle que **PRINT 76 * 5**. Le langage lui-même contient donc le programme qui traduit au fur et à mesure chaque ligne du programme en codes exécutables par le microprocesseur.

Texte source : c'est le texte du programme tel qu'il est tapé par le programmeur. En Basic, le programme exécutable est assimilable au texte-source. En Pascal, le texte-source est tout à fait différent du programme exécutable (voir ce mot)...

Indentation : le texte-source d'un programme Pascal contient des lignes qui sont mise en retrait les unes par rapport aux autres pour améliorer la lisibilité du texte. C'est l'indentation.

Éditeur de textes : il s'agit d'un programme plus ou moins élaboré, qui sert à mettre au point le texte d'un programme avant compilation. L'éditeur de texte du Turbo-Pascal est un vrai traitement de texte.

Programme exécutable : ou programme-objet. C'est le programme qui résulte du travail du compilateur, et dont on peut lancer l'exécution. Turbo-Pascal produit un programme exécutable en langage-machine, qui fonctionne directement sous CP/M.

Section exécutable : en Pascal, il s'agit d'une portion de texte-source qui contient des instructions que le microprocesseur devra traiter. **BEGIN** et **END** délimitent des sections exécutables.

Déclaration des types : en Pascal, toute variable utilisée par le programme doit appartenir à un type (numérique entier ou réel, chaîne de caractères, logique booléenne, etc.) clairement déterminé au début du programme. Ainsi, tout programme Pascal qui en manipule comporte une section de déclaration des types des variables.

Run-time : on nomme ainsi la période d'exécution d'un programme. Certaines erreurs de fonctionnement n'apparaissent qu'à ce moment (**RUN-TIME ERROR...**).

*Turbo
Pascal,
un outil de
séduction*

équivalente au **PRINT** du Basic, qui affiche tout ce qui se trouve entre les parenthèses. Ici, nous affichons un petit texte qu'il faut mettre en plus entre apostrophes ('). Cette ligne est en léger retrait par rapport aux autres lignes du programme, pour améliorer la lisibilité du texte. On appelle ce retrait une "indentation". Le signe ; qui la termine peut être supprimé, car l'instruction suivante est le **END** final. Il s'agit d'un cas particulier sans importance en Turbo, mais critique avec d'autres Pascal, où le point-virgule doit être absent.

Il nous a donc fallu quatre lignes de texte pour créer ce programme, qui est le plus court que l'on puisse rédiger pour autant qu'on souhaite lui faire exécuter une action. En Basic, une seule ligne aurait suffi. C'est ce qui fait dire à certains (parfois à juste titre), que Pascal est un langage bavard ; verbeux même ! Mais ses qualités compensent ce défaut...

Un autre programme va nous permettre de poursuivre nos observations :

```
1 PROGRAM plus_complet ;
2 VAR age : integer ;
3 BEGIN
4   WRITE ('Quel est votre age ?') ;
5   READLN (age) ;
6   WRITELN ('Vous avez ',age,' ans')
7 END.
```

Deux modifications essentielles sont venues compléter notre programme. Les lignes 1, 3, 4 et 7 ne doivent plus vous poser de problème.

Ligne 5 : **READLN** est une procédure standard d'acquisition de données, équivalente à **INPUT** du Basic. On fait suivre ce mot-clé de parenthèses qui contiennent le nom de la variable qui récupérera la valeur lue au clavier. Ici, l'utilisateur ne peut don-

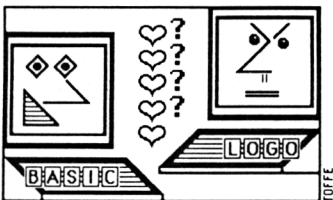
ner en réponse qu'un **NOMBRE ENTIER**, car la variable **age** a été déclarée de type **INTEGER** (numérique entier) en ligne 2. Cette ligne constitue à elle seule toute la partie Déclaration des types de variables du programme. Toute frappe non conforme se solderait pendant l'exécution du programme — le **RUN TIME** — par un message d'erreur !

Ligne 6 : pour achever son action, le programme affiche un message qui mélange texte et variable. Observez la virgule qui sépare chacun des éléments à afficher. Le **WRITE** est remplacé ici par **WRITELN**, ce qui provoque un saut de ligne après affichage. On a un équivalent en Basic, sous la forme de **PRINT "essai"** ou de **PRINT "essai";**. Le premier provoque un saut de ligne (comme le fait **WRITELN**), le second n'en provoque pas (comme **WRITE**), à cause du signe ; terminal.

La fonction **READLN** de la ligne 5 peut être remplacée par un équivalent qui est **READ**. Pour en observer les différences, remplacez le **READLN** par **READ** dans la ligne en question. Vous constaterez que **READLN** provoque un retour à la ligne après exécution, tandis que **READ** n'en provoque pas. On n'y retrouve donc les mêmes différences que dans **WRITE** et **WRITELN**. Il est facile de s'en souvenir si l'on sait que **LN** est l'abréviation de **LigNe**. La présence du **LN** signifie donc "retour de la ligne".

Dans un prochain numéro, nous compléterons les notions concernant la structure générale des programmes Pascal. En attendant, familiarisez-vous autant que possible avec les manipulations de votre éditeur de texte, pour être à l'aise avec les problèmes annexes purement matériels qui n'ont pas grand-chose à voir avec la programmation. ■

JEAN-PIERRE LALEVÉE



BASIC OU LOGO IL Y A UN DÉBUT À TOUT

Dans ce numéro, nous aborderons, en Basic comme en Logo, le b.a.-ba du traitement des chaînes de caractères : comment afficher un mot verticalement, lettre à lettre ou à l'envers.

Le Basic dispose d'instructions permettant d'extraire tout ou partie des lettres d'un mot (d'une chaîne de caractères) pouvant faire l'objet d'une opération, par exemple l'affichage sur l'écran.

Nous utiliserons ici la fonction **MID\$**. La séquence **MID\$(CH\$, x, n)** renvoie **n** caractères de la chaîne **CH\$** à partir du **x^e** caractère. Dans les trois courts programmes donnés à titre d'exemple, **CH\$** contient le mot "ORDINATEUR". La séquence **MID\$(CH\$,2,1)** donne "R" et **MID\$(CH\$,4,3)** donne "INA". Nous allons donc extraire une par une toutes les lettres du mot **ORDINATEUR** et les afficher.

PROGRAMMES D'ILLUSTRATION EN BASIC

```
10 ' AFFICHAGE LETTRE PAR LETTRE VERT.
15 '
20 CLS
30 CH$="ORDINATEUR"
40 L=LEN(CH$)
50 '
60 FOR X=1 TO L
70 PRINT MID$(CH$,X,1)
80 '
90 FOR T=1 TO 300: NEXT T
100 '
110 NEXT X
120 END
```

```

10 ' AFFICHAGE LETTRE PAR LETTRE HORI.
15 '
20 CLS
30 CH$="ORDINATEUR"
40 L=LEN(CH$)
50 '
60 FOR X=1 TO L
70 PRINT MID$(CH$, X, 1);
80 '
90 FOR T=1 TO 300: NEXT T
100 '
110 NEXT X
120 END

```

```

10 ' AFFICHAGE A L'ENVERS
15 '
20 CLS
30 CH$="ORDINATEUR"
40 L=LEN(CH$)
50 '
60 FOR X=L TO 1 STEP -1
70 PRINT MID$(CH$, X, 1);
80 '
90 FOR T=1 TO 300: NEXT T
100 '
110 NEXT X
120 END

```

Une boucle **FOR NEXT** balaye le mot sur toute sa longueur en faisant varier *x* de 1 (première lettre) à *L* ou de *L* à 1 pour l'affichage à l'envers (lignes 60 à 110).

Une autre boucle ménage un temps d'attente entre l'affichage des caractères (ligne 90).

On passe de l'affichage vertical à un affichage horizontal en ajoutant simplement un point-virgule en fin de ligne 70.

S'agissant maintenant du Logo, nous allons utiliser quatre primitives du langage qui agissent sur les mots Logo :

- **first** : mot (premier) → primitive fonction à un paramètre qui rend le premier caractère du mot (ex : **first** "ordinateur rend"o).
- **bf** : mot (sauf-premier) → primitive fonction à un paramètre qui rend un mot sans son premier caractère (ex : **bf** "ordinateur rend"rdinateur).
- **last** : mot(dernier) → comme **first**, mais avec le dernier caractère.
- **bl** : mot (sauf-dernier) → comme **bf**, mais avec le dernier caractère.

Le problème qui consiste à réaliser une itération sur la longueur du mot en parcourant toutes ses lettres peut être élégamment résolu grâce à la récursivité.

Si l'on observe les trois procédures (**afflal**, **affvert** et **affinv**), on constate qu'elles sont bâties toutes les trois sur le même modèle. On teste d'abord la fin d'exécution de la procédure (**if empty** : mot) ; c'est-à-dire que lorsque le mot est vide (que toutes ses lettres ont été parcourues), on s'arrête (**stop**). On effectue ensuite une opération d'affichage (**type** ou **pr** suivant qu'on souhaite ou non un passage à la ligne). Cette opération porte sur une seule lettre du mot (**first** ou **last**, la première ou la dernière). On réitère enfin le processus en rappelant la procédure (récursivité), mais en modifiant le paramètre à passer (**bl** : mot → on lui enlève sa dernière lettre ; **bf** : mot → on lui enlève sa première lettre), ceci jusqu'à ce que le mot soit vide de lettres.

Prenons un exemple :

affvert "ordi

on affiche la première lettre o puis on appelle

affvert "rdi

on affiche la première lettre r puis on appelle

affvert "di

on affiche la première lettre d puis on appelle

affvert "i

on affiche la première lettre i puis on appelle

affvert "

le mot est vide, le test est donc vérifié et l'on s'arrête.

Le même travail aurait pu être réalisé sur une liste de mots, l'unité étant cette fois le mot et non plus le caractère. Exemple : **affvert** [un trombonne à coulisse]

JEAN-MICHEL GATEY et JEAN-MARC CAMPANER

SUIVEZ LA PROCÉDURE

```

attends : procédure action
Effet : sert de temporisation.
Paramètre en entrée : t → durée de l'attente
Exemple : attends 100

```

```

to attends : t
if = :t 0 [stop]
attends - :t 1
end

```

```

afflal : procédure action
Effet : Affiche un mot lettre après lettre.
Paramètres en entrée : mot → mot à afficher
vitesse → vitesse d'affichage de 1 à 100
Exemple : afflal "ordinateur 100
affiche lettre après lettre le mot
ordinateur à la vitesse la plus rapide.

```

```

to afflal : mot : vitesse
if empty : mot [stop]
type first : mot
attends / 100 : vitesse
afflal bf : mot : vitesse
end

```

```

affvert : procédure action
Effet : Affiche un mot verticalement
Paramètre en entrée : mot → mot à afficher
Exemple : affvert "ordinateur

```

```

to affvert : mot
if empty : mot [stop]
pr first : mot
affvert bf : mot
end

```

```

affinv : procédure action
Effet : affiche un mot à l'envers.
Paramètre en entrée : mot → mot à afficher
Exemple : affinv "ordinateur

```

```

to affinv : mot
if empty : mot [stop]
type last : mot
affinv bl : mot
end

```

Quatre primitives agissant sur les mots

PCW ET TURBO-PASCAL

Certaines versions de Turbo-Pascal ne fonctionnent pas avec les PCW. Il s'agit, lors de l'étape de compilation, de répondre au message **Pressez 'ESC'** pour continuer : aucune touche ne renvoie le code ESC attendu par Turbo. C'est alors le "plantage" complet, il faut réinitialiser et perdre le programme en cours.

Voici comment corriger cette erreur et rendre l'utilisation de Pascal encore plus conviviale. Pour ce faire, on utilise la possibilité offerte par CP/M 3 d'avoir un fichier de lancement **PROFILE.SUB**.

Dans une première étape, on recopie (sous CP/M à l'aide de **PIP**) sur une disquette formatée les fichiers : **J12FCPM3.EMS**, ainsi que les commandes **LANGUAGE**, **SUBMIT**, **PIP**, **SETLST**, **SETKEYS** puis les fichiers Pascal-Turbo.*.

Utilisant ce disque (non protégé), on crée ensuite le fichier **PROFILE.SUB** tel qu'il apparaît sur la figure 1 ; pour ce faire sous Turbo on tape **W** (work file) **PROFILE.SUB** puis **E** pour éditer. Le texte fini on sort par **ALT K D** et l'on revient au menu par **ENTER**, puis l'on tape **S** pour sauver sur disquette ce fichier.

On notera dans l'ordre les commandes qu'il exécute ;

- **Language 0** : fait apparaître à l'écran les crochets **[** (à la place de **°**) et **]** (à la place de **§**) ainsi que les accolades **{et}** (au lieu de **é** et **è**), ce qui affiche les programmes comme sur le manuel Turbo de Fraciel ;

- **Setkeys keys.pas** : modifie les codes retournés par les touches. Le fichier **KEYS.PAS** (figure 2) est créé de la même façon que **Profile.sub**. Il modifie les codes de la touche **STOP** en haut à gauche pour lui donner en normal et en shift la valeur 252 qui correspond à **ESC** (66 est le numéro de la touche **STOP**) ;

- **Setlst prt10.pas** : envoie à l'imprimante l'ordre de passer en langage 0, correspondant à ce qui a été réalisé sur l'écran. **Sets** fait appel à un fichier de codes ici appelé **PRTLO.PAS** (figure 3) que l'on crée comme les précédents. Il contient l'envoi de **^RO** au printer (on remarquera les codes utilisés pour ce faire).

- **PIP M:=A:PIP.COM** : a pour but d'avoir la commande **PIP** dans le lecteur **M**, ce qui peut être très agréable pour certaines manipulations.

- **Turbo** : charge Turbo.

Cette disquette réalisée, on doit avoir comme **Dir** à peu près ce que donne la figure 4 (à l'exception de **ESSAI.PAS**, qui est un programme ajouté de la commande **LISTER.COM** recopiée de Turbo Tutor et mise sous forme de commande (**Option C**) sur ce disque). Après un retour sous CP/M 3, il y a intérêt à faire une copie de cette nouvelle disquette (**DISKIT...**).

Cette opération réalisée, on fait un **RESET** général et l'on introduit la disquette que l'on vient de faire. On doit alors voir se charger CP/M 3 puis s'exécuter les diverses commandes du fichier **Profile**

Retrouvez
la touche **ESC**,
perdue sous
Turbo-Pascal.

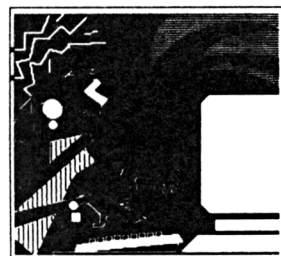


FIGURE 1

```

Drive is A:
Line 1 Col 1 Insert Indent APPRO:102:SUB
Language 0
setkeys keys.pas
setlst prt10.pas
pip m:=a:pip.com
turbo

```

FIGURE 2

```

Line 1 Col 1 Insert Indent APPKEYS.PAS
66 N '^252'
66 S '^252'

```

FIGURE 3

```

Line 1 Col 1 Insert Indent APPR10.PAS
'^ESC'^R'^O'

```

FIGURE 4

```

Logged drive: A
Work file:
Main file:
Exit Compile Run Save
e'xécute dir Quit compiler Options
Text: 0 bytes (7BF5-7BF5)
Free: 30224 bytes (7BF8-F205)
}
Dir mask:
J12FCPM3 EMS : TURBO COM : LANGUAGE COM : SUBMIT COM : KEYS PAS
PIP COM : SETLST COM : LISTER COM : SETKEYS COM : PRTLO PAS
PROFILE SUB : ESSAI PAS : TURBO MSG : TURBO OUR
Bytes Remaining On A: 88k
>

```

et, enfin, l'on est sous Pascal, qui demande s'il faut inclure les messages d'erreur. L'écran est alors en langage 0 (américain) et l'imprimante aussi. ■

HERVÉ-LOUIS MORITZ

LA PRATIQUE DE L'ÉDITEUR DE LIGNES

Comment saisir ou mettre au point un programme Basic avec l'éditeur de lignes intégré au Basic Mallard du PCW.

L'éditeur de lignes Basic est un mini-éditeur intégré au Basic Mallard, qui permet la saisie et la correction d'une ligne Basic à la fois. Une ligne Basic peut contenir jusqu'à 255 caractères ; elle occupe alors physiquement jusqu'à trois lignes à l'écran. L'éditeur affiche la ligne en cours, permettant au curseur de s'y déplacer et d'effectuer des modifications. Cela concerne aussi bien les lignes Basic précédées d'un numéro entre 0 et 65535 que les commandes en mode direct non précédées d'un numéro de ligne. Les commandes peuvent elles aussi comporter une liste d'instructions séparées par le signe "deux-points".

Par exemple :

a = 10 : b = 5 : GOTO 2200 (en mode direct) permet d'initialiser des variables et de commencer l'exécution en un point quelconque d'un programme.

Plusieurs chemins mènent à l'éditeur de lignes

Comment entrer dans l'éditeur de lignes

- **EDIT** [n° de ligne]... évidemment ;
- au cours de la saisie d'une ligne Basic ou d'une commande en mode direct ;
- automatiquement si une erreur de syntaxe est détectée pendant l'exécution d'un programme, la ligne fautive est affichée en mode **EDIT**. Cela ne concerne pas les autres erreurs dont l'origine ne se situe pas nécessairement à l'endroit où elles sont détectées ;
- **curseur gauche** ou **ALT + A** immédiatement après **RETURN** affiche la dernière commande entrée, ou la dernière ligne listée ou éditée et passe en mode **EDIT**. Attention ! Cette possibilité est définitivement perdue si une touche est frappée entre-temps.

Supposons que l'on veuille corriger la ligne 3000 et que l'on ait tapé par erreur **EDUT 3000 < RETURN >**. Le message **SYNTAX ERROR** est renvoyé. Il suffit de frapper **curseur gauche** pour réafficher **EDUT 3000** que l'on peut alors corriger.

Commandes reconnues par l'éditeur de lignes

Il s'agit des commandes obtenues sur le clavier tel qu'il se présente à la mise en route de CP/M. Si le clavier est reconfiguré par **SETKEYS** (sous CP/M), certaines touches peuvent se trouver modifiées et ne pas donner les résultats attendus.

- **RETURN** ou **ENTER** (ou **ALT + M**) : valide la ligne en cours d'édition.
- **STOP** (ou **ALT + C**) :
 - sort du mode édition sans valider la ligne en cours ;
 - interrompt le déroulement d'un programme (la

reprise peut être obtenue par l'instruction **CONT**) ;

- permet de sortir du mode **AUTO** pendant la saisie d'un programme.

- **Curseur haut** ou **curseur bas** ne fonctionnent que si la ligne Basic occupe physiquement plusieurs lignes d'écran. Les autres mouvements du curseur se font à l'intérieur de la ligne exclusivement.

- **FIND** (ou **ALT + L**) : cherche un caractère, quel qu'il soit.

Soit une ligne Basic :

```
1000 PRINT a$: FOR i=1 TO 10 : PRINT i,i : NEXT
```

A l'entrée sous l'éditeur de lignes, le curseur est sur le **P**. Tapons **FIND i** (i minuscule). Le curseur se positionne sur le 1^{er} i. Re commençons, le curseur se positionne sur le i suivant, et ainsi de suite...

Note : il est pratique de taper **FIND FIND** pour aller en fin de ligne.

- **CUT** (ou **ALT + K**) : efface jusqu'à un caractère, quel qu'il soit.

Dans l'exemple précédent, **CUT F** (F majuscule) efface jusqu'à F. Il reste : **1000 FOR i=1 TO 10 : PRINT i,i : NEXT**

Note : il est pratique de taper **CUT CUT** pour effacer jusqu'à la fin de la ligne.

En cas d'appui malencontreux sur **CUT**, ne pas tenter de sortir de l'éditeur par **STOP** ou par **RETURN**. Une seule solution, taper le caractère qui suit immédiatement le curseur. Le caractère sous le curseur disparaît, qu'il suffit de restaurer.

- **[+]** (ou **ALT + V**) : bascule insertion/remplacement.

A l'origine, l'éditeur est en mode insertion.

- **TAB** (ou **ALT + I**) : met une tabulation, c'est-à-dire envoie le curseur au tabulateur suivant. La ligne de programme n'est pas nécessairement le reflet de ce qui sera obtenu à l'exécution. La position des tabulateurs peut être définie (par programme ou en mode direct) par l'instruction **OPTION TAB**.

- **ALT + J** : (il n'y a pas de touche prédéfinie pour cette fonction, mais rien n'empêche d'en redéfinir une par **SETKEYS** sous CP/M) met un code de saut de ligne (sans retour au début de ligne).

Tapez par exemple :

```
100 ?"ligne 1<ALT+J>ligne 2<ALT+J>ligne 3"
```

La liste du programme est la suivante :

```
100 PRINT "ligne 1
```

```
ligne 2
```

```
ligne 3"
```

et à l'exécution l'on obtient :

ligne 1
ligne 2
ligne 3
Autre exemple :
200?" <ALT+J> <ALT+J> <ALT+J> <ALT+J>
<ALT+J> <ALT+J>"
(le guillemet final est ici indispensable).
A l'exécution cette ligne enverra six sauts de lignes à l'écran (sans effacement). Notons que le même résultat peut être obtenu par PRINT STRINGS(6,10).

**Quelques particularités du Basic Mallard...
Et du clavier français**

- \ : opérateur de division entière. Par exemple :
15 \ 4 = 3
La barre oblique inversée ou antislash (\), n'est pas reconnue comme telle sur le clavier français et donne lieu à un message d'erreur. Il faut taper çç (deux fois). Le premier ç ne sera pas affiché, car il annonce à l'éditeur de lignes l'introduction d'un caractère littéral, fonction par ailleurs inutilisée du

Basic Mallard. Toutefois, si le PCW a été configuré sous CP/M par LANGUAGE O (clavier américain), il faudra taper çç qui apparaîtra, ô miracle, comme \ \ à l'écran. Enfin, si la saisie du programme s'effectue sous Locoscript (voir Microstrad n° 3, p. 47), il faut taper une seule fois \ qui s'obtient par EXTRA + .:

- ? : remplace PRINT, seule abréviation admise par le Basic Mallard. A la différence de PRINT, ? n'a pas besoin d'être suivi d'un espace.
- ALT + RELAY : bascule mode NUM LOCK/mode minuscules. En mode NUM LOCK, bloque le pavé numérique en mode CHIFFRES. Cette configuration peut être intéressante pour entrer de longues séries de nombres (programmes de comptabilité, etc.). Néanmoins, pour la saisie d'un programme Basic, l'utilisation est difficile car les touches , ; : = n'ont pas le fonctionnement attendu. De plus, la rangée supérieure du clavier donne seulement les chiffres et la touche M envoie un RETURN !

TONY LUZY

132 COLONNES SOUS DBASE II

Comment configurer votre imprimante en 132 colonnes sous dBase II ? Passez sous dBase puis tapez le petit programme suivant grâce à MODIFY COMMAND (tapez : MODIFY COMMAND CONFIGPR).


- * MODIFICATION DES PARAMETRES IMPRIMANTE
- * PASSAGE EN MODE CONDENSE
- SET PRINT ON
- ? CHR(27)

? CHR(15)
SET PRINT OFF
RETURN

Sortez de MODIFY COMMAND par ALT W. Le fichier est rangé sur le disque. Chaque fois que vous voudrez l'activer, tapez : DO CONFIGPR. A partir de ce moment, l'imprimante sera constamment en mode condensé.

JEAN-MARC CAMPANER

**Depechez vous
avant la nouvelle taxe sur les
cassettes vierges.**



DUPLICATION DE VOS LOGICIELS SUR CASSETTE ET DISQUETTE

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Prix T.T.C. par boîte de 25, frais de port inclus.

C10	8,00 F*	200,00 F**	C20	9,00 F	225,00 F	C60	11,00 F	275,00 F
C15	8,50 F	212,50 F	C40	10,00 F	250,00 F	C90	12,00 F	300,00 F

*l'unité **la boîte de 25

Commande par boîte de 25 exemplaires.
Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

cassettes LE TEMOIGNAGE
9, place de la Libération
92310 SEVRES - Tél. (1) 46 26 71 34

Je souhaite _____ Boîte(s) de C _____

pour usage informatique.

Nom _____

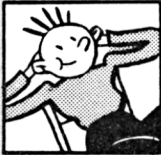
Adresse _____

Revendeurs, nous consulter.

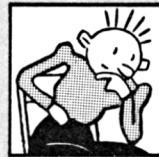
OFFRE VALABLE
jusqu'au
30 juin 1986

MSW

Avant de vous lancer tête baissée dans les programmes, consultez leurs critères d'utilisation. Premier critère, le langage : n'importe lequel pourvu que votre Amstrad le comprenne. Second critère, le niveau de programmation.



**NIVEAU 1
DÉBUTANTS**



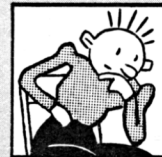
**NIVEAU 2
PROGRAMMEURS INITIÉS**



**NIVEAU 3
MORDUS**

TROIS LANGAGES POUR UN PROGRAMME

Un programme, trois langages différents : une bonne occasion pour en apprendre plus en programmation.



*Basic, Logo, Turbo-Pascal
Pour CPC, PCW et PC 1512*

L'idée de base est un petit jeu de réflexion simple : il s'agit pour le joueur de retrouver, par déduction et avec le moins d'essais possible, tous les chiffres qui composent une addition présentée à l'écran. Cette addition est en effet formée de nombres dont tous les chiffres ont été remplacés par des lettres.

L'algorithme utilisé pour les trois programmes est le même. Il aboutit pourtant à trois listes de longueur très différente.

Il serait cependant abusif de conclure que, parce qu'il donne le programme le plus court, le Basic est le meilleur langage de programmation. En fait, il est seulement le plus adapté au cas particulier qu'est le programme que nous traitons. Cet effet pourrait être totalement inversé dans un autre cas. Le programme Pascal est le plus long : mais son auteur n'a pas cherché à faire court. Au contraire, il s'est fait (semble-t-il !) un peu plaisir en le découpant en nombreux modules, ce qui n'était pas toujours indispensable. Mais, puisque le but est de vous aider à progresser en programmation, ce découpage est une qualité pédagogique. Le programme Logo est plus court qu'il n'y paraît : n'oubliez pas que vous n'avez à entrer au clavier que les éléments écrits en caractères droits, de TO à END. Chaque partie en italiques constitue un commentaire explicatif qui n'a pas à être tapé.

Les versions Basic et Pascal sont celles qui se ressemblent le plus à l'utilisation. Les chiffres de 0 à 9 sont affichés en haut de l'écran, et un curseur mobile qui circule en-dessous d'eux permet de recevoir la lettre tapée par le joueur — de préférence sous le bon chiffre !

En Logo, le joueur tapera en même temps la lettre et le chiffre qui lui correspond (par exemple A1 s'il pense que la lettre A correspond au chiffre 1). Ces différences de présentation sont dues à Dr Logo, qui existe en deux versions (Logo 2 et Logo 3). Pour que le programme fonctionne sur tous les CPC et sur le PCW, il a été nécessaire d'utiliser Logo 2, qui est beaucoup moins complet que le premier. D'ailleurs, nous n'hésitons pas à dire que Dr Logo (le 2 comme le 3) est indigne des qualités des Amstrad. Si un éditeur avait la bonne idée de lancer un vrai logo, rapide, complet et en français, il peut nous en mettre tout de suite une caisse !

Les programmes Logo et Pascal fonctionnent sans aucune adaptation sur CPC et PCW de tous modèles. Le programme Pascal s'utilise même directement sur le PC 1512, si vous possédez la version MS/Dos du Turbo-Pascal ! Par contre, le programme Basic tel qu'il est proposé ici fonctionnera uniquement sur les CPC.

PHILIPPE DALIBARD
JEAN-MARC CAMPANER et HÉLÈNE DINARD

Une affaire
de choix

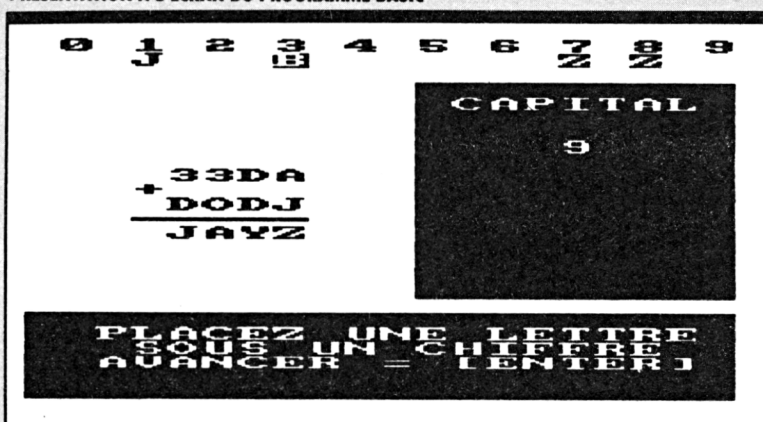
PROGRAMME 1 : BASIC

```

10 '*****
20 '*      ADDITION CRYPTÉE      *
30 '*      tous CPC              *
40 '*      *                      *
50 '*      (c) P.DALIBARD & MICROSTRAD *
60 '*****
70 '
80 MODE 0
90 DEFSTR b,m:DEFINT c,f,k,p
100 c=10:b$=CHR$(7):m1$="bravo!!":m2$="p
erdu!!":m3$="
110 '
120 WHILE C>0
130 WINDOW#1,1,20,20,25:PAPER#1,2:CLS#1:
PEN#1,0
140 WINDOW#2,12,20,4,18:PAPER#2,3:CLS#2:
PEN#2,0
150 PRINT#1:PRINT#1," PLACEZ UNE LETTRE
":PRINT#1," SOUS UN CHIFFRE":PRINT#1,"
AVANCER = [ENTER]":PRINT#2:PRINT#2," C
APITAL"
160 f=0:p=0:t=0
170 '
180 '----- relation chiffre/lettre
190 FOR i=0 TO 9
200 x=INT(RND*26)+65
210 INDIC=0
220 FOR j=0 TO i
230 IF 1(j)=x THEN INDIC=1
240 NEXT j
250 IF INDIC THEN 200
260 1(i)=x:1$(i)=CHR$(x):c(i)=i
270 NEXT i
280 '
290 '----- affiche l'operation
300 LOCATE 4,11:PRINT"+":LOCATE 4,13:PRI
NT STRING$(5,154)
310 '
320 FOR i=1 TO 2
330 x=INT(RND*10000):n$(i)=STR$(x)
340 LOCATE 10-LEN(n$(i)),10+(i-1)*2
350 '
360 FOR j=2 TO LEN(n$(i))
370 y=VAL(MID$(n$(i),j,1))
380 PRINT CHR$(1(y));
390 NEXT j
400 t=t+x
410 NEXT i
420 '
430 t$=STR$(t)
440 f=LEN(n$(1)+n$(2)+t$)-3:LOCATE 10-LE
N(t$),14
450 FOR j=2 TO LEN(t$)
460 y=VAL(MID$(t$,j,1))
470 PRINT CHR$(1(y));
480 NEXT j
490 '
500 '----- ligne des chiffres
510 FOR i=0 TO 9
520 LOCATE 1+i*2,1.
530 PRINT STR$(i)
540 LOCATE 2+i*2,2:PRINT " "
550 NEXT i
560 '
570 '----- jeu
580 WHILE p<>f AND c>0
590 LOCATE#2,3,5:PRINT#2,USING "###";c
600 '
610 z$="":WHILE z$=""
620 k=0:LOCATE 2+n*2,2
630 LINE INPUT"",z$:z$=UPPER$(z$)
640 n=n-(z$=""):IF n=10 THEN n=0
650 WEND
660 '
670 FOR i=1 TO 2
680 FOR j=2 TO LEN(n$(i))
690 x=VAL(MID$(n$(i),j,1))
700 IF z$=CHR$(1(x)) AND n=x THEN c=c+1:

```

PRÉSENTATION À L'ÉCRAN DU PROGRAMME BASIC



```

PRINT b$:LOCATE 8-LEN(n$(i))+j,10+(i-1)*
2:GOSUB 940 ELSE GOSUB 980
710 NEXT j,i
720 '
730 FOR j=2 TO LEN(t$)
740 x=VAL(MID$(t$,j,1))
750 IF z$=CHR$(1(x)) AND n=x THEN c=c+1:
PRINT b$:LOCATE 8-LEN(t$)+j,14:GOSUB 940
ELSE GOSUB 980
760 NEXT j
770 '
780 IF k THEN LOCATE 2+n*2,2:PRINT CHR$(
24);z$:CHR$(24)
790 WEND
800 '
810 '----- termine
820 Z$="":WHILE INSTR("ON",UPPER$(Z$))=
0 AND C>0
830 LOCATE 1,25:INPUT"Une autre partie";
z$:z$=UPPER$(z$)
840 IF z$="N" THEN c=0
850 WEND
860 '
870 WEND
880 '
890 '----- perdu
900 LOCATE#2,2,10:PRINT#2,m2$;b$
910 END
920 '
930 '----- controle
940 PRINT RIGHT$(STR$(n),1):LOCATE#2,2,1
0:PRINT#2,m1$
950 k=0:WHILE k<>500:k=k+1:WEND
960 LOCATE#2,2,10:PRINT#2,m3$:p=p+1
970 RETURN
980 IF z$=CHR$(1(x)) THEN c=c-1
990 RETURN

```

PROGRAMME 2 : LOGO

ADDITION CRYPTÉE SOUS LOGO.
CPC et PCW

Pour essayer les sous-programmes au fur
et à mesure à l'aide des exemples donnés
tapez d'abord :
make "suite [a a a a a a a a a b c d e
f g h i j k]

operation : procédure fonction.
Effet : rend une liste contenant une
addition de 2 nombres et les codes
permettant son alignement en colonne.
Exemple : pr operation

```

to operation
(local "pl "a "b "c)
make "pl se char 13 char 10
make "a (random 8999) + 1000
make "b (random 8999) + 1000
make "c :a + :b
if :c < 10000 [make "c se char 32 :c]
op (se char 32 :a :pl "\+ :b :pl (word
  "\- "\- "\- "\- "\- "\-):pl :c)
end

-----

aff : procédure action.
Effet : affiche une liste passée en
paramètre.
Exemple : aff operation

to aff :l
if empty? :l [stop]
type first :l
af bf :l
end

-----

nombre? : procédure action.
Effet : rend VRAI si le mot est un
nombre. Primitive numberp en LOGO 3.
Exemple : nombre? "12a3 rend : FALSE

to nombre? :mot
if empty? :mot [op "TRUE]
if or first :mot < char 48 first :mot >
char 57 [op and "FALSE nombre? bf
:mot]
op and "TRUE nombre? bf :mot
end

codage : procédure fonction.
Effet : code un nombre en lettres.
Exemple : pr codage "12345
affiche : abcde

to codage :nombre
if empty? :nombre [op "]
op word item 10 + first :nombre :suite
codage bf :nombre
end

-----

cryptage : procédure fonction.
Effet : crypte une liste de nombres.
Exemple : aff cryptage operation
pose l'opération cryptée.

to cryptage :liste
if empty? :liste [op []]
if nombre? first :liste [op se codage
first :liste cryptage bf :liste]
[op se first :liste cryptage bf
:liste]
end

-----

decodage : procédure fonction.
Effet : remplace dans mot toutes les
lettres se trouvant au début de elem par
le chiffre se trouvant à la fin de elem.
Exemple : pr decodage "abdfbbgb "b2
affiche : a2df22g2

to decodage :mot :elem
if empty? :mot [op "]
if first :elem = first :mot [op word bf
:elem decodage bf :mot :elem] [op
word first :mot decodage bf :mot
:elem]
end

-----

decryptage : procédure fonction.
Effet : remplace dans liste toutes les
lettres se trouvant au début de elem par
le chiffre de trouvant à la fin de elem.
Ex : pr decryptage [abc + aaa = bcd] "a1
affiche : [1bc + 111 = bcd]

to decryptage :liste :elem

```

```

if empty? :liste [op []]
op se decodage first :liste :elem
decryptage bf :liste :elem
end

saisie : procédure fonction.
Effet : retourne sous forme d'un mot de
2 caractères la lettre et le chiffre
correspondant ("a1 ou "b2 etc...)
Pas d'exemple en mode direct.

to saisie :couple
if not = first first :couple item (10 +
bf first :couple) :suite [pr "non
op saisie rl]
pr "oui op first :couple
end

-----

boucle : procédure action.
Effet : boucle du jeu tant que
l'opération n'est pas décryptée.
Pas d'exemple en mode direct.

to boucle
ct aff :devine
pr " pr " pr [Proposition (ex: a1)]
make "devine decryptage :devine saisie
rl
if not = :devine :result [boucle]
end

-----

melange : procédure fonction.
Effet : rend dans listefin les éléments
en désordre de listedep (non récursive
pour des problèmes de pile). Primitive
shuffle en LOGO 3 (CP/M+)
Exemple : melange [a b c d e f]
rend par exemple : [e c a b d f]

to melange :listedep
local "listefin make "listefin []
label "debut
if random 2 = 1 [make "listefin se first
:listedep :listefin] [make
"listefin se :listefin first
:listedep]
make "listedep bf :listedep
if not empty? :listedep [go "debut]
op :listefin
end

jeu : procédure action.
Effet : initialise les variables
globales et lance le programme.
Exemple : jeu

to jeu
make "suite melange [a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s t u v w x y z]
make "result operation
make "devine cryptage :result
ct boucle ct
pr " aff :devine pr " pr " pr "GAGNE
end

-----

REMARQUE : Comme d'habitude en Dr. LOGO
les temps de réponse sont très longs,
alors pas d'impatience.
De plus aucun test ne vérifie la
validité des entrées du joueur, veuillez
bien à taper la lettre suivie du chiffre
sans espace (ex: a1).

```

Débutants ou programmeurs confirmés, si vous écrivez des programmes et si vous voulez les faire connaître, n'hésitez pas à nous les envoyer.

PROGRAMME 3 : TURBO-PASCAL

```

1 program addicryp; {jeu d'additions cryptees}
2 type str7 = string[7];
3   str10 = string[10];
4   tablo = array[1..3] of str7;
5 var reponse,chaîne : str10;
6   i,x,y,nbcoups,x1,y1 : integer;
7   ligne,lettres: tablo;
8   nombre1,nombre2,nombre3: real;
9
10 procedure invente_chiffres; {creé une chaîne de 10 lettres différentes}
11 var essai : char;
12   alpha : string[24];
13 begin;
14 alpha:='ABCDEFGHJKLMNPQRSTUVWXYZ'; {lettres I et O éliminées}
15 chaîne:='';
16 for i:=0 to 9 do
17   begin;
18     repeat
19       essai := alpha[1+random(24)];
20       until pos(essai,chaîne)=0;
21     chaîne:=chaîne+essai;
22   end;
23 end;
24
25 procedure invente_nombres; {choix des 3 nombres de l'addition}
26 begin
27   randomize;
28   nombre1:=(random(10)*1.0E4)+random(32767);
29   str(nombre1:7:0,ligne[1]);
30   nombre2:=random(32767);
31   str(nombre2:7:0,ligne[2]);
32   nombre3:=nombre1+nombre2;
33   str(nombre3:7:0,ligne[3]);
34 end;
35
36 procedure conversion_en_lettres; {conversion des nombres en lettres}
37 var stock,suite : str7 ;
38   valeur,erreur,i,j : integer;
39   lettre : char;
40 begin
41   for i:=1 to 3 do
42     begin
43       suite:=ligne[i];
44       stock:='';
45       for j:=1 to length(suite) do
46         begin
47           lettre:=copy(suite,j,1);
48           val(lettre,valeur,erreur);
49           if erreur=0 then stock:=stock+chaîne[valeur+1];
50         end;
51       lettres[i]:=stock
52     end;
53 end;
54
55 procedure affiche_lettres; {affiche l'opération en lettres}
56 begin
57   x:=10;y:=5;gotoxy(x,y);writeln(lettres[1]:7);
58   x:=9;y:=6;gotoxy(x,y);writeln('+');
59   x:=10;gotoxy(x,y);writeln(lettres[2]:7);
60   x:=9;y:=7;gotoxy(x,y);writeln('-----');
61   x:=10;y:=8;gotoxy(x,y);writeln(lettres[3]:7);
62 end;
63
64 fonction modifie_chaine(suite:str7;car,chiffre:char):str7;
65 {remplace la lettre trouvée par le chiffre
66 correspondant, et cela dans les 3 nombres}
67 var position: integer;
68 begin
69   repeat
70     position:=pos(car,suite);
71     if position > 0 then
72       begin

```

```

73     write(#7);delay(100);
74     delete(suite,position,1);
75     insert(chiffre,suite,position);
76     end;
77     until position=0;
78     modifie_chaine:=suite;
79     end;
80
81     procedure lis_clavier(chaine:string); {lit les entrees du joueur}
82     var car : char;
83         chiffre : string[1];
84         i : integer;
85     begin
86     repeat
87         gotoxy(x1,y1);
88         read(kbd,car);car:=upcase(car);
89         case car of
90             #243: x1:=x1+1;
91             #242: x1:=x1-1;
92         end;
93         if x1 > 10 then x1:=1;
94         if x1 < 1 then x1:=10;
95         gotoxy(x1,y1);
96     until pos(car,chaine)>0;
97     if car=copy(chaine,x1,1) then
98     begin;
99         write(car);
100        str(x1-1,chiffre);
101        for i:=1 to 3 do
102            lettres[i]:=modifie_chaine(lettres[i],car,chiffre);
103        end;
104    end;
105
106    function termine(lettres:tablo):boolean; {reste t'il des lettres ?}
107    var code,i: integer;
108        result,total : real;
109    begin
110    total:=0;
111    for i:=1 to 3 do
112        begin
113            val(lettres[i],result,code);
114            total:=total+code;
115        end;
116    termine:=(total=0);
117    end;
118
119    begin
120    repeat
121        clrscr;
122        invente_chiffres;
123        invente_nombres;
124        writeln('0123456789');writeln('^^^^^^^^^^^^');
125        { writeln('');writeln(chaine) };
126        conversion_en_lettres;
127        affiche_lettres;
128        nbcoups:=0;
129        x1:=1;y1:=3;
130        repeat
131            nbcoups:=nbcoups+1;
132            gotoxy(20,11);write('Coup no ',nbcoups);
133            lis_clavier(chaine);
134            affiche_lettres;
135            until termine(lettres) = true ;
136        gotoxy(18,11);writeln('gagne en ',nbcoups,' coups...');
137        repeat
138            gotoxy(10,15);write('Une autre partie (o/n) ? ');
139            readln(reponse);
140            reponse:=upcase(copy(reponse,1,1));
141            until reponse in ['O','N'];
142        until reponse='N';
143    end.

```

MÉTAMORPHOSE

Quand des animations graphiques ressemblent fort à des dessins animés, votre CPC est dans le coup !



Basic
Tous les CPC

L'originalité de ce "jeu" réside dans le fait que le CPC va créer du dessin animé à la demande. Vous n'aurez qu'à dessiner deux images : l'une représentera l'état initial de l'objet ; l'autre son état final. Puis le CPC se lancera à corps perdu dans le dessin animé ; calculant toutes les positions intermédiaires de l'objet, et les affichant successivement à l'écran. L'illusion de mouvement est surprenante !

Bien sûr, l'objet représenté devra être simple. Pas question, par exemple, de faire déplacer un personnage dans un paysage, avec effets de perspective, etc. L'objet ne pourra être qu'une ossature simplifiée du genre "fil de fer". Deux contraintes sont à respecter : d'abord, les deux dessins doivent comporter exactement le même nombre de segments. Ensuite, ce nombre ne doit pas dépasser 100.

STEPHAN SÉMIRAT

COMMENT UTILISER LE PROGRAMME

Au lancement, le programme vous demande si vous voulez recharger des images. Oui, seulement si vous en avez sauvegardé au cours d'une séance précédente !

Vous pouvez ensuite redéfinir les touches de déplacement du curseur graphique pour réaliser les images. Si vous ne voulez pas les redéfinir, c'est le pavé numérique qui sera utilisé par défaut (pour les huit directions).

Ensuite vient la création des images. Il suffit de déplacer le curseur graphique dans sa fenêtre à l'aide des touches de déplacement (les vôtres ou le pavé numérique). Pressez sur **ENTER** pour indiquer au programme la fin d'une image. Si vous êtes paresseux, il peut créer à votre place un dessin aléatoire dont vous préciserez le nombre de segments. Enfin, le dessin animé est mis en œuvre par une pression sur la barre d'espace.

A l'issue du spectacle (!), vous avez la possibilité de le revoir (bis !) ou de créer d'autres images.

Si une animation est très réussie, vous pouvez demander sa sauvegarde, ce qui permettra par la suite de la recharger.

Le programme fourni réalisera les sauvegardés et rechargements sur cassette, mais il est facile de le modifier si vous utilisez habituellement un lecteur de disquette. Remplacez alors la ligne 1490 par :

1490 INPUT "titre" : nom\$: OPENIN nom\$

Attention, si l'en-tête du programme indique **CPC 464**, il fonctionne cependant sur les autres CPC, sans autre adaptation que celle précédemment indiquée.

```

10 '*****
20 '***** METAMORPHOSE *****
30 '***** STEPHAN SEMIRAT *****
40 '***** CPC 464 *****
50 '*****
60 :
70 MODE 1
80 DEFINIT a-z
90 DIM x(100),y(100),zx(100),zy(100),xx(
100),yy(100)
100 pas=2
110 INK 0,0:BORDER 0
120 '
130 '***** Chargement ?
140 '
150 PEN 1:LOCATE 4,12:PRINT" Voulez vous
charger des images ?"
160 GOSUB 1590:IF d$="0" THEN 1480
170 '
180 '***** Definition des touches
190 '
200 CLS:LOCATE 4,12:PRINT"Voulez-vous de
finir vos touches ?"
210 GOSUB 1590
220 IF d$="0" THEN CLS:GOTO 270
230 FOR i=1 TO 8:READ t$(i):NEXT
240 DATA 8,2,4,6,7,9,1,3
250 CLS:GOTO 370
260 :
270 LOCATE 9,2:PRINT"DEFINITION DES TOUC
HES":WINDOW 10,40,1,25
280 LOCATE 1,5:PRINT"HAUT.....":PRI
NT"BAS....."
290 PRINT"GAUCHE.....":PRINT"DROITE..
....."
300 PRINT"H-GAUCHE.....":PRINT"H-DROITE
....."
310 PRINT"B-GAUCHE.....":PRINT"B-DROITE
....."
320 FOR I=1 TO 8
330 WHILE T$(I)!="":T$(I)=INKEY$:WEND
340 LOCATE 15,I+4:PRINT T$(I)
350 NEXT
360 WINDOW 1,40,1,25:CLS
370 x=300:y=300
380 LOCATE 4,12:PRINT "Voulez-vous creer
une image ?"
390 GOSUB 1590:IF d$="N" THEN GOTO 760
400 '
410 '***** Creation image
420 '
430 FOR im=1 TO 2:k=0
440 MODE 1:ORIGIN 0,0,202,400,402,198
450 PLOT 200,399:DRAW 400,399:DRAW 400,1
99:DRAW 200,199:DRAW 200,399:ORIGIN 0,0,
200,400,199,399
460 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 460
470 IF a$<>T$(1) AND a$<>T$(2) AND a$<>T
$(3) AND a$<>T$(4) AND a$<>T$(6) AND a$<
>T$(7) AND a$<>T$(8) AND a$<>T$(5) AND a
$<>CHR$(13) THEN 460
480 IF a$=CHR$(13) THEN k=k+1:IF im=1 TH
EN zx(k)=x:zy(k)=y:GOTO 620:ELSE IF im=2
THEN x(k)=x:y(k)=y:GOTO 620
490 IF v$<>a$ THEN IF im=1 THEN k=k+1:zx
(k)=x:zy(k)=y:LOCATE 10,20:PRINT"Segment
s image en cours:"k:LOCATE 10,22:PRINT"S

```

```

egments autre image : "nbk:LOCATE 15,15:P
RINT"Touche..."a$
500 IF v$<>a$ THEN IF im=2 THEN k=k+1:x(
k)=x:y(k)=y:LOCATE 10,20:PRINT"Segments
image en cours:"k:LOCATE 10,22:PRINT"Seg
ments autre image : "nbk:LOCATE 15,15:PRI
NT"Touche..."a$
510 v$=a$
520 IF a$=T$(1) THEN y=y+pas
530 IF a$=T$(6) THEN y=y+pas:x=x+pas
540 IF a$=T$(8) THEN y=y-pas:x=x+pas
550 IF a$=T$(2) THEN y=y-pas
560 IF a$=T$(7) THEN y=y-pas:x=x-pas
570 IF a$=T$(3) THEN x=x-pas
580 IF a$=T$(5) THEN x=x-pas:y=y+pas
590 IF a$=T$(4) THEN x=x+pas
600 PLOT x,y,1
610 GOTO 460
620 MODE 1:m=k:IF im=1 THEN PLOT zx(1)+2
00,zy(1)-200:FOR i=2 TO m:DRAW zx(i)+200
,zy(i)-200:NEXT:ELSE IF im=2 THEN PLOT x
(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(t),y(t):NEX
T:
630 nbk=k-1
640 NEXT
650 PLOT x(1)-200,y(1)-200:FOR i=2 TO m:
DRAW x(i)-200,y(i)-200:NEXT:PLOT zx(1)+2
00,zy(1)-200:FOR i=2 TO m:DRAW zx(i)+200
,zy(i)-200:NEXT
660 '
670 '***** Fin boucle creation image
680 '
690 PLOT 1,1,2:DRAW 320,1:DRAW 320,200:D
RAW 1,200:DRAW 1,1
700 PLOT 322,1:DRAW 639,1:DRAW 639,200:D
RAW 322,200:DRAW 322,1
710 PLOT -10,-10,1
720 GOTO 860
730 '
740 '***** Images aleatoires
750 '
760 MODE 1
770 LOCATE 11,12:PRINT"Nombre de segment
s : ";
780 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 780
790 PRINT a$:m=VAL(a$)+1:CLS:IF m=1 THEN
770
800 FOR i=1 TO m:x(i)=INT(RND*200)+200:y
(i)=INT(RND*200)+200:NEXT
810 PLOT x(1)-200,y(1)-200:FOR i=2 TO m:
DRAW x(i)-200,y(i)-200:NEXT
820 PLOT 1,1,2:DRAW 320,1:DRAW 320,200:D
RAW 1,200:DRAW 1,1:PLOT -10,-10,1
830 FOR i=1 TO m:zx(i)=INT(RND*200)+200:
zy(i)=INT(RND*200)+200:NEXT
840 PLOT zx(1)+200,zy(1)-200:FOR i=2 TO
m:DRAW zx(i)+200,zy(i)-200:NEXT
850 PLOT 322,1:DRAW 639,1:DRAW 639,200:D
RAW 322,200:DRAW 322,1:PLOT -10,-10,1
860 PLOT 95,399,3:DRAW 505,399:DRAW 505
,202:DRAW 95,202:DRAW 95,399
870 PLOT -10,-10,1
880 '
890 ORIGIN 0,0,100,500,396,204
900 FOR z=1 TO m:xx(z)=x(z):yy(z)=y(z):N
EXT:'La premiere image est enregistree
910 LOCATE 18,25:PEN 3:PRINT"SPACE":WHIL
E INKEY(47)=-1:WEND:PEN 2:LOCATE 18,25:P
RINT"SPACE"
920 '
930 '***** Dessin anime
940 '
950 PLOT 0,0,1:FOR h=1 TO m
960 WHILE ABS(x(h)-zx(h))>10:CLG:IF x(h)
>zx(h) THEN x(h)=x(h)-10
970 IF x(h)<zx(h) THEN x(h)=x(h)+10
980 MOVE x(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(t
),y(t):NEXT:WEND
990 WHILE ABS(y(h)-zy(h))>10:CLG:IF y(h)
>zy(h) THEN y(h)=y(h)-10
1000 IF y(h)<zy(h) THEN y(h)=y(h)+10

```

```

1010 MOVE x(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(
t),y(t):NEXT:WEND
1020 MOVE x(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(
t),y(t):NEXT:WEND
1030 FOR h=1 TO m
1040 WHILE ABS(x(h)-zx(h))>0:CLG:IF x(h)
>zx(h) THEN x(h)=x(h)-1
1050 IF x(h)<zx(h) THEN x(h)=x(h)+1
1060 MOVE x(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(
t),y(t):NEXT:WEND
1070 WHILE ABS(y(h)-zy(h))>0:CLG:IF y(h)
>zy(h) THEN y(h)=y(h)-1
1080 IF y(h)<zy(h) THEN y(h)=y(h)+1
1090 MOVE x(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(
t),y(t):NEXT:WEND
1100 MOVE x(1),y(1):FOR t=2 TO m:DRAW x(
t),y(t):NEXT:NEXT
1110 '
1120 '***** Fin d'animation
1130 '
1140 LOCATE 18,25:PEN 3:PRINT CHR$(7);"S
PACE":WHILE INKEY(47)=-1:WEND:PEN 2:LOCA
TE 18,25:PRINT"SPACE"
1150 '
1160 '***** Deuxieme partie ?
1170 '
1180 LOCATE 14,3:PRINT"Une autre ?"
1190 GOSUB 1590:IF d$="N" THEN 1280
1200 LOCATE 10,5:PRINT"Les memes images
?"
1210 GOSUB 1590
1220 IF d$="N" THEN RUN ELSE FOR z=1 TO
m:x(z)=xx(z):y(z)=yy(z):NEXT
1230 MODE 1
1240 PLOT x(1)-200,y(1)-200,1:FOR i=2 TO
m:DRAW x(i)-200,y(i)-200:NEXT:PLOT 1,1
,2:DRAW 320,1:DRAW 320,200:DRAW 1,200:DRA
W 1,1:PLOT -10,-10,1
1250 PLOT zx(1)+200,zy(1)-200:FOR i=2 TO
m:DRAW zx(i)+200,zy(i)-200:NEXT:PLOT 32
2,1:DRAW 639,1:DRAW 639,200:DRAW 322,200
:DRAW 322,1:PLOT -10,-10,1
1260 PLOT 95,399,3:DRAW 505,399:DRAW 505
,202:DRAW 95,202:DRAW 95,399:PLOT -10,-1
0
1270 GOTO 890
1280 MODE 1
1290 '
1300 '***** Sauvegarde ?
1310 '
1320 LOCATE 1,3:PRINT TAB(8);"Peut-etre
voulez-vous";SPC(23);"sauvegarder";SPC(2
9);"vos images ?"
1330 GOSUB 1590
1340 IF d$="N" THEN MODE 1:PAPER 0
:GOTO 1450
1350 PRINT:INPUT" Sous quel nom ? ",nom$
1360 nom$=LEFT$(nom$,16)
1370 IF nom$="" THEN 1350
1380 OPENOUT nom$
1390 PRINT#9,m:FOR i=1 TO m:PRINT#9,xx(i
),yy(i):NEXT
1400 FOR i=1 TO m:PRINT#9,zx(i),zy(i):NE
XT
1410 CLOSEOUT
1420 MODE 1:END
1430 '
1440 '***** Chargement ?
1450 LOCATE 1,3:PRINT TAB(8);"Peut-etre
voulez-vous";SPC(25);"charger";SPC(31);"
des images ?"
1460 GOSUB 1590
1470 IF d$="N" THEN MODE 1:PAPER 0
:END
1480 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Placez la c
assette dans le magneto."
1490 OPENIN ""
1500 INPUT#9,m:FOR i=1 TO m:INPUT#9,x(i)
,y(i):NEXT
1510 FOR i=1 TO m:INPUT#9,zx(i),zy(i):NE
XT

```

```
1520 CLOSEIN
1530 CLS
1540 PLOT x(1)-200,y(1)-200:FOR i=2 TO m
:DRAW x(i)-200,y(i)-200:NEXT:PLOT 1,1,2:
DRAW 320,1:DRAW 320,200:DRAW 1,200:DRAW
1,1:PLOT -10,-10,1
1550 PLOT zx(1)+200,zy(1)-200:FOR i=2 TO
m:DRAW zx(i)+200,zy(i)-200:NEXT:PLOT 32
2,1:DRAW 639,1:DRAW 639,200:DRAW 322,200
:DRAW 322,1:PLOT -10,-10,1
```

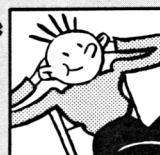
```
1560 PLOT 95,399,3:DRAW 505,399:DRAW 505
,202:DRAW 95,202:DRAW 95,399:PLOT -10,-1
0
1570 GOTO 890:'Retour "dessin anime"
1580 :
1590 '***** ** sous-prog saisie clavier
1600 d$="":WHILE d$<"N" OR d$>"0":d$=UPP
ER$(INKEY$):WEND
1610 RETURN
1620 END
```

MICROSTRAD GRAFFITI

Toujours du spectacle sur vos écrans.

ÉPICYCLOÏDES*

Épi, hypo : aussi cloïde que ça, tu meurs.



Basic
Tous les CPC

```
10 '*****
20 '* EPICYCLOIDES *
30 '* TOUS CPC (C) M.VIBERT *
40 '*****
50 :
60 MODE 1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"La rou
lante est fixe:R(1)=120."
70 PRINT:PRINT"Donnez le rayon R(2) de l
a roulette puis pressez ENTER. Une valeur
negative trace une Hypocycloïde."
80 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT R(2):PRINT
90 PRINT"Donnez le rayon R(3) du point d
e la rou-lette dont vous voulez suivre l
a trajec-toire puis pressez ENTER. Super
ieur au rayon de la roulette il donne d
es boucles."
100 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT R(3)
110 CLS:ORIGIN 0,0:R(1)=120:DEG
120 PRINT"R(1)="R(1)
130 PRINT"R(2)="R(2)
140 PRINT"R(3)="R(3)
150 MOVE 320,200+R(1) 'Trace de la roula
nte
160 FOR n=0 TO 360 STEP 2:DRAW 320+R(1)*
SIN(n),200+R(1)*COS(n),1:NEXT n
170 MOVE 320,200+R(1) 'Trace de la roule
tte
180 FOR p=-180 TO 180 STEP 2:DRAW 320+R(
2)*SIN(-p),200+R(1)+R(2)+R(2)*COS(-p):NE
XT
190 MOVE 320,200+R(1)-R(3)+R(2) 'Trace d
e la zone de roulette observee
200 FOR q=-180 TO 180 STEP 2:DRAW 320+R(
3)*SIN(-q),200+R(1)+R(2)+R(3)*COS(-q):NE
XT
210 MOVE 320,200+R(1)+R(2)-R(3) 'Trace d
e l'Épicycloïde
220 FOR x=0 TO 1800 STEP 2:A=R(1)+R(2):B
=A/R(2):y=B*x:DRAW (320-A*SIN(x)+R(3)*SI
N(y)),200+A*COS(x)-R(3)*COS(y),2:WINDOW#
2,34,39,22,24:PRINT#2,x:NEXT x
230 WHILE INKEY$="":WEND 'Affichage nouv
eaux parametres
240 GOTO 60
```

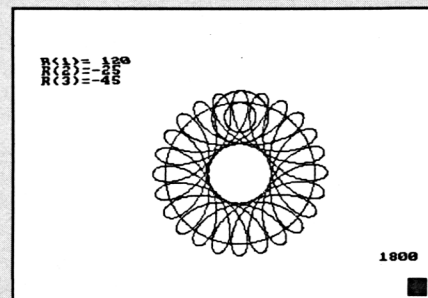
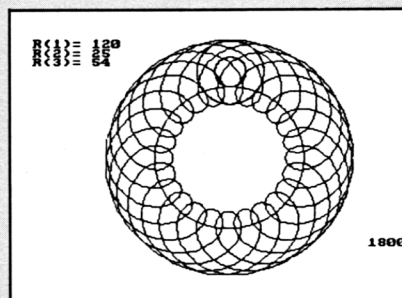
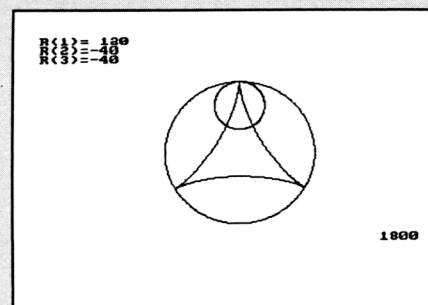
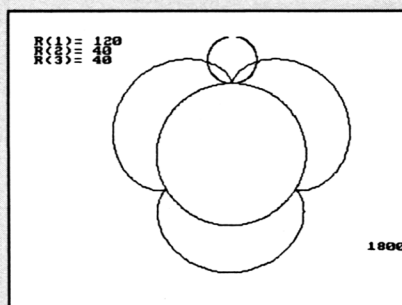
Que se passe-t-il quand une roulette épouse les formes d'une roulante ? On obtient, au choix, une épicycloïde ou une hypocycloïde. Et quand on peut faire varier les diamètres des éléments, on obtient ma foi de forts jolis résultats.

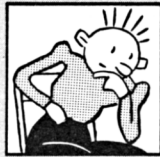
Roulez petits bolides (sur vos épi-cyclettes) !

MAURICE VIBERT

* Rassurez-vous, *Microstrad* aussi a cherché dans le dictionnaire. Épicycloïde : courbe décrite par un point d'un plan mobile qui glisse sur un plan fixe.

ÉPICYCLOÏDES ET HYPOCYCLOÏDES





Basic
Tous les CPC

LISSAJOU

Des courbes en long, en large, mais aussi en travers, avec un programme qui aurait plu à Monsieur Lissajou.

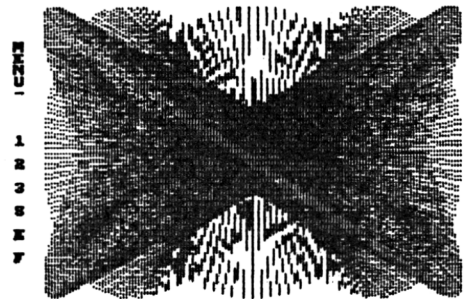
Voici un programme créateur de graffiti aussi variés qu'agréables à la vue. Les amoureux transis de la trigonométrie y trouveront matière à réflexion ; les autres pourront se contenter d'admirer les résultats. Les quelques recopies d'écran que vous voyez ici en donnent un aperçu. Notre rubrique "graffiti" se contente généralement de programmes beaucoup plus courts... A propos, si vous avez réussi de magnifiques décors en quelques lignes de Basic, pensez à nous les envoyer.

DANIEL AUDIFFREN

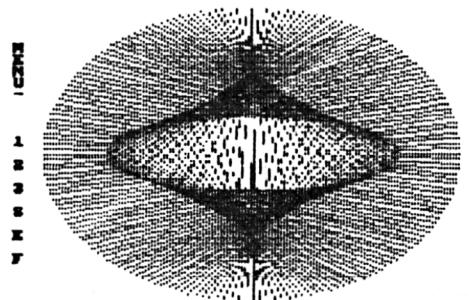
```

10 '*****
20 '*          LISSAJOU'S GRAFFITI          *
30 '*
40 '* 464/664/6128      D.AUDIFFREN      *
50 '*****
60 :
70 MODE 1:DEG: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,22:
  INK 2,14: INK 3,6
80 WINDOW #1,1,2,4,22
90 WINDOW #2,1,40,10,13
100 WINDOW #3,1,40,8,25
110 CLS: PEN 3: PRINT "          LISSAJOU...
  ONS un peu.": PEN 2
120 PRINT, "-----": PEN 1: PRINT
130 ENV 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,1,1,0,1,12,-
  1,4: ENV 2,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,8,2,-
  1,20
140 w=1: GOSUB 630
150 IF z<>1 THEN GOSUB 690
160 z=1
170 IF x<1 OR INT(x)<>x THEN 110
180 PRINT: PRINT: PRINT "Periode sur y (n):
  ",: INPUT y
190 IF y<1 OR INT(y)<>y THEN 110
200 PRINT: PRINT: PEN 2: PRINT "Type de cour
  be.": PRINT: PEN 3
210 PRINT "  a -> Normale.": PRINT
220 PRINT "  b -> L'origine decrit une
  sinusoide."
230 PRINT "  c -> L'origine decrit un c
  ercle.": PRINT
240 PRINT "  d -> L'origine decrit une
  ellipse."
250 PEN 2: LOCATE 11,21: INPUT "votre choix
  ": a$: a$=UPPER$(a$): PEN 1
260 IF INSTR("ABCD",a$)=0 THEN CLS: GOTO
  200
270 FOR p=10 TO 1 STEP -1
280 IF INT(x/p)=x/p AND INT(y/p)=y/p THE
  N amp=x*y/p: GOTO 300
290 NEXT p
300 CLS
310 IF a$="A" THEN PLOT 600,200
320 FOR ang=1 TO 360*amp STEP 6
330 IF a$="D" THEN MOVE 320+200*COS(ang)
  ,200+50*SIN(ang)
340 IF a$="B" THEN MOVE 320+100*COS(ang)
  ,200
350 IF a$="C" THEN MOVE 320+100*COS(ang)
  ,200+100*SIN(ang)
360 DRAW 320+280*COS(ang/x),200+200*SIN(
  ang/y)
370 NEXT ang
380 GOSUB 570
390 RESTORE 620
  
```

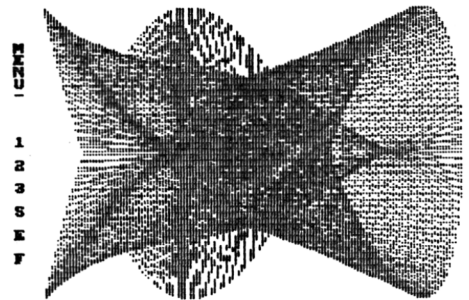
Quelques exemples (hélas sans couleurs).



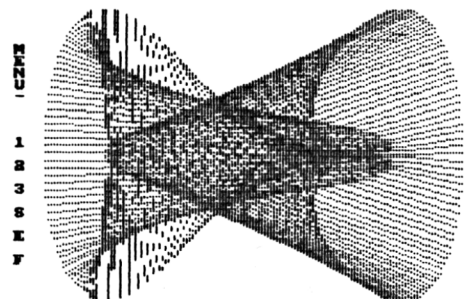
m=5 n=8 type b



m=6 n=8 type d



m=5 n=2 type c



m=4 n=2 type d

```

400 FOR i=1 TO 19:READ car
410 PRINT#1,CHR$(car):NEXT i
420 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 420
430 IF a$="1" THEN GOSUB 500:GOTO 420
440 IF a$="2" THEN GOSUB 520:GOTO 420
450 IF a$="3" THEN GOSUB 540:GOTO 420
460 IF a$="S" THEN CLS:GOTO 160
470 IF a$="F" THEN CLS:END
480 IF a$="E" THEN z=0:GOTO 110
490 GOTO 420
500 c1=c1+1:IF c1>26 THEN c1=0
510 INK 1,c1:RETURN
520 c2=c2+2:IF c2>26 THEN c2=0
530 INK 2,c2:RETURN
540 c3=c3+1:IF c3>26 THEN c3=0
550 INK 3,c3:RETURN
560 'fin du trace
570 RESTORE 610
580 FOR i=1 TO 29:READ per,dur:dur=dur*2
0
590 SOUND 1,per,dur,5:SOUND 2,per*2,dur,
4,1:SOUND 4,per/3,dur,4,1
600 NEXT i:RETURN
610 DATA 239,1,213,1,190,1,239,1,190,1,1
79,1,159,2,179,1,190,1,213,1,239,1,253,1
,239,1,213,1,319,1,239,1,213,1,190,1,239
,1,190,1,179,1,159,2,179,1,190,1,213,1,2
39,1,253,1,213,1,239,2
620 DATA 77,69,78,85,45,32,32,32,49,32,5
0,32,51,32,83,32,69,32,70
630 'mode d'emploi (O/N)
640 PRINT#2,"Souhaitez-vous quelques ren
seignements:"
650 LOCATE#2,16,4:PRINT#2,"Oui / Non"
660 a$="":WHILE a$<"N" OR r$>"0":a$=UPPE
R$(INKEY$):WEND
670 z=1:IF a$="0" THEN z=0
680 CLS#2:RETURN
690 'mode d'emploi
700 PRINT#3," Jules LISSAJOUS,physic
ien francais du XIXeme siecle,a etudie l
es mouvementsvibratoires.":PRINT#3
710 PRINT#3:PRINT#3," Le present pro
gramme propose quel-
ques variations par
ticulierement esthetiques,autour des cou
rbes representatives de ces mouvements."
720 PEN#3,2:LOCATE#3,35,18:PRINT#3,"Ente
r":PEN#3,1:CALL &BB06:CLS#3
730 PRINT#3," Ces courbes sont defin
ies parametriquement par:":PRINT#3
740 PRINT#3,TAB(9)"- X= a.SIN(mt)"
750 PRINT#3,TAB(9)"- Y= b.SIN(nt)":PRINT
#3:PRINT#3:PRINT#3
760 PRINT#3," Vous devez choisir:":P
RINT#3
770 PRINT#3," - Les parametres m
et n(nombreentiers positifs,pas trop g
rands de pre-ference)"
780 PRINT#3," - Le type de varia
tion desire."
790 PEN#3,2:LOCATE#3,35,18:PRINT#3,"Ente
r":PEN#3,1
800 CALL &BB06:CLS#3
810 PRINT#3," Lorsque la courbe est
tracee,vous pouvez avec la touche:":PRI
NT#3:PRINT#3
820 PRINT#3," -1 -> changer la
couleur 1.":PRINT#3
830 PRINT#3," -2 -> changer la
couleur 2.":PRINT#3
840 PRINT#3," -3 -> changer la
couleur 3.":PRINT#3
850 PRINT#3," -S -> tracer une
autre courbe."
860 PRINT#3," -E -> revoir les
explications."
870 PRINT#3," -F -> Arreter le
programme."
880 PEN#3,2:LOCATE#3,35,18:PRINT#3,"Ente
r":PEN#3,1:CALL &BB06:CLS#3:RETURN
890 END

```

Avec
Edimicro passez maîtres
ès AMSTRAD



DES PROGRAMMES,
DES SCHEMAS,
DES CONSEILS

AMSTRAD

• MUSIQUE SUR AMSTRAD

"Complet et passionnant", Microstrad.

Au sommaire : Qu'est-ce que le son et la musique ? - La commande SOUND - Programmer notes et gammes - ENV et ENT : les enveloppes de volume et de tonalité - Variations musicales - Bruitage et autres bizarreries - Jouer et composer sur Amstrad - Votre composition sur Amstrad.

250 pages, Réf. 41-9, 148 F.

• L'AMSTRAD AVEC PLAISIR

Méthodes, conseils et astuces pour réaliser de bons programmes.

Au sommaire : Variables et tableaux - Variables chaînes - Décisions - Input, Print, Data - Le générateur de son - Graphismes : Modes et couleurs - Animation.

120 pages, Réf. 31-3, 59 F.

• PEINTRE ET MUSICIEN SUR AMSTRAD

Tout ce qu'il faut savoir pour maîtriser le graphisme et les sons sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

Au sommaire : Graphiques de gestion : tracé de courbes, diagrammes en bâtons et camemberts - Graphiques pour les Arts et les Sciences : dessins en trois dimensions, perspectives, rotations - Les graphiques déplaçables ou lutins - Les sons : imitation d'instruments, partitions.

180 pages, Réf. 63-1, 148 F.

ATARI

• L'ATARI ST EN ACTION

Le fonctionnement et l'utilisation du ST, expliqués de façon simple et efficace, avec des programmes en Basic et en Logo.

Au sommaire : L'unité centrale - Les sous-systèmes : graphique, musique, périphériques - GEM - TOS et CPM - DESKTOP - Le plan de travail - Les dossiers - Applications - LOGO - Basic - Le système d'exploitation BOS.

152 pages, Réf. 48-8, 135 F.

AMIGA

• L'AMIGA : FONCTIONNEMENT ET UTILISATION

L'Amiga sous tous ses aspects : graphisme, son, animation, parole...

Au sommaire : Les puces - ROM et RAM - Le co-processeur COPPER - Les terrains de jeux et les lutins - Le BLITTER - Communiquer avec l'extérieur - Le noyau et le superviseur - INTUITION - WORKBENCH AMIGADOS - Tiroirs et répertoires - Les applications - Trois programmes en AMIGA-BASIC.

210 pages, Réf. 53-4, 168 F.



Edimicro

BON DE COMMANDE RAPIDE

Je désire recevoir les ouvrages suivants :

Ci joint mon règlement par chèque de F, à l'ordre de FDS/Edimicro (frais de port : 1 vol. : 10 F, 2 vol. : 14 F, 3 vol. et plus : 21 F)

Je désire recevoir votre catalogue

Nom : Adresse :

A retourner à : FDS 121/127, av. d'Italie 75013 Paris - Tél. : 45.85.00.00

UN DUMP MÉMOIRE EN LOGO

Pour tout connaître de son micro. En Logo.

Le Dump est le programme préféré des petits curieux qui veulent savoir comment l'information est stockée dans la mémoire de leur ordinateur.

Celui-ci, bien que lent et se bloquant assez vite du fait de la pile qui ne se recycle pas toute seule, leur permettra de faire des découvertes capitales. Ils ne manqueront pas de nous les communiquer...

Pensez à tester les procédures, au fur et à mesure que vous les entrez, à l'aide des exemples fournis.

JEAN-MARC CAMPANER

```

?dump 22187
56AB C5 21 21 21 20 4C 4F 47 4F 20 73 73 73 74 65 6D .!!! LOGO system
56AC 20 62 75 07 3A 20 00 01 00 56 85 21 20 00 85 CD bug: .!V.!...
56AD 14 59 D1 D1 C3 54 69 69 69 77 8F 72 6A 20 69 73 .!...The word is
56AE 20 74 6F 6F 20 6C 6F 6E 87 00 21 26 00 85 CD .too long!...U
56AF 30 21 7A 56 83 CD 40 59 D1 CD 2E 43 C3 37 59 54 @!U.ev...C.7YT
56B0 6F 6F 20 66 65 77 20 69 74 65 6D 73 20 69 6E 00 oo few items in
56B1 21 19 00 85 CD 56 30 2A 74 8F E3 CD 8F 58 21 24 !...!...X!$
56B2 57 E3 CD 40 59 D1 C3 37 59 69 73 20 6E 6F 74 20 W.ev..?is not
56B3 54 5E 55 45 20 6F 72 20 46 41 4C 53 45 00 21 47 TRUE or FALSE,IG
56B4 57 85 21 09 00 85 CD 14 59 D1 C3 49 27 6D 20 W.!...V...!a
56B5 68 61 76 69 6E 67 20 74 72 6F 75 6E 6C 65 20 77 having trouble w
56B6 89 74 88 20 74 88 65 20 64 69 73 6E 00 21 75 57 ith the disk.!W
56B7 85 21 0C 00 85 CD 14 59 D1 D1 91 87 85 21 2E 00 85 is full.!...
56B8 69 73 20 66 75 8C 6C 6C 00 21 91 87 85 21 2E 00 85 .V...My edit bu
56B9 CD 14 59 D1 D1 C3 49 20 65 64 69 74 20 62 75 ffer is full.!M
56BA 66 66 65 72 20 69 73 20 66 75 6C 6C 00 21 8E 57 !...X...alrea
56BB 25 21 0F 00 85 CD 8D 58 D1 D1 C9 61 6C 72 65 61 !...X...not foun
56BC 64 79 20 65 78 69 73 74 73 00 21 03 57 85 21 11 dy exists.!W.l.
56BD 00 85 CD 8D 58 D1 D1 C9 6E 6F 74 20 66 6F 75 6E .!...!.../...!
56BE 64 00 21 8F 85 21 2F 00 85 CD 14 59 D1 D1 C9 .!...!...!s a
56BF 49 86 20 77 61 8E 74 73 20 69 5B 20 5B 27 73 20 61 round instructio
56C0 72 6F 75 6E 6A 20 63 6E 30 74 72 75 63 74 69 6F ns.!$...!...!
56C1 6E 73 00 21 23 00 85 CD 56 30 21 78 54 83 CD 40 vs...ch..?VI do
56C2 59 2A 70 8F E3 CD 63 41 D1 C3 37 59 49 20 64 6F n't know how to
56C3 6E 27 74 20 6B 6E 6F 77 20 68 6F 77 20 74 6F 00 .!...!...!
56C4 CD 05 85 FE FF 21 24 00 85 CD 56 30 D1 21 00 00 .!...!...!
56C5 39 5E 23 56 05 CD 63 41 D1 5E 58 83 CD 40 59 D1 $?U..ch!X..ev.
56C6 C3 37 59 68 61 73 20 6E 6F 20 76 61 6C 75 69 00 ?!has no value.
56C7 21 15 00 85 CD 56 30 21 00 58 E3 CD 40 59 D1 !...!...!
    
```

▲ EXEMPLE D'EXECUTION

Logo PCW et tous les CPC



```

?dump 21450
53CA CD 14 59 D1 D1 C9 54 75 72 74 6C 65 20 6F 75 74 ..Y...Turtle out
53CB 20 6F 66 20 62 6F 75 6E 64 73 00 21 F3 53 85 21 .of bounds.!S.!
53CC 27 00 85 CD 14 59 D1 D1 C9 50 72 69 6D 69 74 69 .!...Y...Primiti
53CD 76 65 20 6E 6F 74 20 69 6D 70 6C 65 6D 65 6E 74 ve not implement
53CE 65 64 00 21 1B 54 85 21 02 00 85 CD 14 59 D1 D1 ed.!Y.!...Y...
53CF C3 48 75 6D 62 65 72 20 74 6F 6F 20 62 69 67 00 .Number too big.
53D0 CD 88 8B 21 06 00 85 CD 56 30 D1 21 09 00 39 5E .!...!...!...!
53D1 C3 48 75 6D 62 65 72 20 74 6F 6F 20 62 69 67 00 .V...ch!X..ev.7
53D2 CD 88 8B 21 06 00 85 CD 56 30 D1 21 09 00 39 5E .!...!...!...!
53D3 59 69 73 20 61 20 70 72 69 6D 69 74 69 76 65 00 Vis a primitive.
53D4 CD 88 8B 21 06 00 85 CD 56 30 D1 21 09 00 39 5E .!...!...!...!
53D5 59 D1 21 09 00 39 5E 23 56 05 CD 63 41 D1 C3 37 .V...!...!...!
53D6 59 4E 6F 74 20 65 6E 6F 75 6E 68 20 69 6E 70 75 !Not enough inpu
53D7 74 73 20 74 6F 00 20 14 8F CD 78 8E 85 CD 5A 54 ts to.W...!...!
53D8 D1 C9 21 0A 54 85 21 25 00 85 CD 14 59 D1 D1 C9 .!...!...!...!
53D9 CD 88 8B 21 06 00 85 CD 56 30 D1 21 09 00 39 5E .!...!...!...!
53DA CD 88 8B 21 06 00 85 CD 56 30 D1 21 09 00 39 5E .!...!...!...!
53DB 59 D1 21 09 00 39 5E 49 20 64 6F 6E 27 74 20 68 6F .!...!...!...!
53DC 77 20 77 68 61 74 20 74 6F 20 64 6F 20 77 68 6F .!...!...!...!
53DD 68 00 CD 45 8B 21 23 00 85 CD 56 30 D1 21 09 00 .!...!...!...!
53DE
    
```

DUMP en LOGO sur CPC et PCW.

RESTE : Procédure fonction.
 Effet : rend le reste de la division entière de n par d.
 Paramètres en entrée : le nombre et son diviseur.
 Exemple : reste 10 4
 rend : 2

to reste : n : d
 op : n - (int : n / : d) * : d
 end

&H : Procédure fonction
 Effet : met un nombre sous notation hexadécimale.
 Paramètre en entrée : nombre à convertir.
 Exemple : &h 1000
 rend : 03E8

to &h : n
 if : n > 255 [op word &h int : n / 256 &h reste : n 256]
 op word item int (: n / 16) + 1 [0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D
 E F] item (reste : n 16) + 1 [0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E
 F]
 end

AFFHEXA : Procédure action.
 Effet : affiche sous forme hexadécimale une liste de nombres.
 Paramètre en entrée : La liste des nombres en base dix.
 Exemple : affhexa [72 73 74 75 76]
 affiche : 48 49 4A 4B 4C

to affhexa : liste
 if empty? liste [stop][type se &h first : liste]
 affhexa bf : liste
 end

AFFASCII : Procédure action.
 Effet : affiche en une ligne une suite de caractères ASCII correspondant à une liste de codes. Si le code ne correspond pas à un caractère affichable, écrit un point.
 Paramètre en entrée : La liste des codes en base dix.
 Exemple : affascii [73 74 75 76]
 affiche : HIJKL

to affascii : liste
 if empty? liste [stop]
 if and first :liste > 31 first :liste < 128 [type char first :liste] [type ".]
 affascii bf :liste
 end

AFFLIGNE : Procédure action.
 Effet : Affiche en une ligne une suite de codes hexadécimaux suivis de leurs conversion ASCII.
 Paramètre en entrée : La liste des codes en base dix.
 Exemple : affligne [23 45 67 89 34]
 affiche : 17 2D 43 59 22 .-CY"

to affligne :liste
 affhexa :liste
 type char 32
 affascii :liste
 pr "
 end

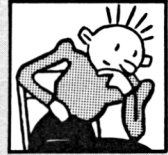
EXA : Procédure opération.
 Effet : Retourne sous la forme d'une liste une suite de n codes lus en mémoire à partir d'une adresse dep de départ.
 Paramètres en entrée : adresse de départ, nombre de codes.
 Exemple sur CPC 664 : exa 1000 8
 rend [80 104 160 119 192 119 128 119]

to exa : dep : n
 if : n = 0 [op "] [op se .examine :dep exa :dep + 1 : n - 1]
 end

DUMP : Procédure action.
 Effet : Affiche un DUMP hexadécimal et ASCII de la mémoire de l'ordinateur à partir d'une adresse de départ.
 Paramètre en entrée : adresse de départ.
 Exemple : dump 60000
 Modification possible : sur PCW changer les 8 en 16

to dump : dep
 if :dep < 255 [type se char 32 "
 type se &h :dep char 32
 affligne bl exa :dep 8
 dump :dep + 8
 end

CARRÉS MAGIQUES DIABOLIQUES



Basic
Tous les CPC

Quand des carrés se mettent à être diaboliques et enchantés, sont-ils encore magiques ?
Je vous le demande.

La construction de carrés magiques occupe ici 2 Ko de calculs et 10 Ko de vérifications diverses, indépendantes les unes des autres. Elles sont donc supprimables à volonté.

Les carrés construits ne sont pas des carrés magiques ordinaires. Rappelons qu'un carré magique est une grille contenant des nombres disposés de telle sorte que leurs sommes sur toutes les lignes et toutes les colonnes sont les mêmes. Ici, les carrés répondent à ces propriétés de base, mais aussi à d'autres, plus spéciales. Elles sont expliquées et vérifiées lors de l'exécution du programme lui-même. La vitesse de construction est remarquable : 35 s suffisent pour construire un carré magique d'ordre 97 !

Les carrés sont affichés à l'écran, ce qui pose quelques problèmes dans le cas d'ordres supérieurs à 20, à cause de la taille de l'écran. L'affichage se fait alors ligne par ligne.

ROLAND COQUARD

```

70 DEFINT a-r
80 pt$="Pressez une touche..."
90 MODE 1:PRINT,"CARRÉS MAGIQUES"
100 LOCATE 1,5:PRINT"La dimension du car
re doit être multiple de 4: 4,8,12,16...
dimension maxi: 84 (au delà la mémoire d
e borde!)"
110 LOCATE 1,10:INPUT"dimension du carre
";n:DIM a(n,n),b(n,n)
120 IF n MOD 4 THEN PRINT" Desole!..Cett
e valeur n'est pas multiple de 4.Recommen
cez, S.V.P !":GOTO 100
130 IF n<12 THEN MODE 1:uu=2:GOTO 190
140 IF n<25 THEN uu=1:MODE 2:GOTO 190
150 MODE 2:LOCATE 4,12:PRINT "Attention,
faute de place l'affichage de chaque ran
ge se fera en colonnes..."
160 PRINT:PRINT:PRINT"Après l'affichage
de la première rangée, vous devrez presse
r sur une touche pour poursuivre."
170 PRINT:PRINT,"Pour la suite presser s
ur une touche":WHILE INKEY$="":WEND
180 :
190 c=n^2+1 :gg=n^2/4:g=n/4:CLS:LOCATE 2
0,12:PRINT"un instant S.V.P"
200 FOR lign=1 TO n/4
210 FOR kol=1 TO n/4 :x=x+1:xx=xx+1:IF x
x=n/4+1 THEN xx=1
220 FOR li=1 TO 2
230 FOR co=1 TO 4

```

```

240 q=4*(kol-1):r=4*(lign-1)
250 IF li=2 THEN 270
260 a(co+q,li+r)=4*(x-1)+co:a(5-co+q,5-1
i+r)=c-a(co+q,li+r):GOTO 280
270 a(co+q,li+r)=4*(gg/2+xx-lign*g-1)+co
:a(5-co+q,5-1i+r)=c-a(co+q,li+r)
280 NEXT co,li,kol,lign
290 :
300 FOR lign=1 TO n/4
310 FOR kol=1 TO n/4:RESTORE 540
320 FOR li=1 TO 4:FOR co=1 TO 4
330 q=4*(kol-1):r=4*(lign-1)
340 READ u,v
350 b(co+q,li+r)=a(u+q,v+r)
360 NEXT: NEXT: NEXT: NEXT
370 :
380 CLS
390 FOR l=1 TO n:IF n>20 THEN PRINT "Lig
ne numero";l;":
400 FOR ki=1 TO n
410 IF n<=20 THEN 470
420 IF ki<25 THEN bb=0:k1=ki:GOTO 460
430 IF ki<49 THEN bb=6:k1=ki-24:GOTO 460
440 IF ko<73 THEN bb=12:k1=ki-48:GOTO 46
0
450 IF ko<97 THEN bb=18:k1=ki-72
460 LOCATE 22+bb,k1:PRINT b(ki,l):GOTO 4
80
470 LOCATE 4*(ki-1)+1,uu*(l-1)+1:PRINT U
SING "####";b(ki,l)
480 NEXT
490 IF n<=20 THEN 520
500 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 500
510 CLS
520 NEXT
530 :
540 DATA 1,1,4,2,3,3,2,4,3,4,2,3,1,2,4,1
550 DATA 2,2,3,1,4,4,1,3,4,3,1,4,2,1,3,2
560 LOCATE 1,23:PRINT "Pour en savoir pl
us...": LOCATE 55,23:PRINT pt$
570 at$=INKEY$:IF at$="" THEN 570
580 MODE 2:LOCATE 24,1:PRINT "POUR EN SA
VOIR PLUS"
590 LOCATE 1,3:PRINT "Le carre qui a été
construit n'est pas un carre magique ba
nal!":PRINT"Car il est aussi:"
600 LOCATE 10,6:PRINT "FRANKLIN, diaboli
que, enchante et mosaïque!"
610 PRINT :PRINT "* FRANKLIN (benjamin),
car cet homme illustre s'était penché s
ur la question."
620 PRINT"Il avait mis au point une méth
ode ,aujourd'hui oubliée, de remplissage
des carres pairement pairs (dimension=m
ultiple de 4) :":
630 PRINT "avec une fenetre de dimension
4x4 cases,placée a votre guise sur le c
arre, la somme des 16 nombres sera tou

```

```

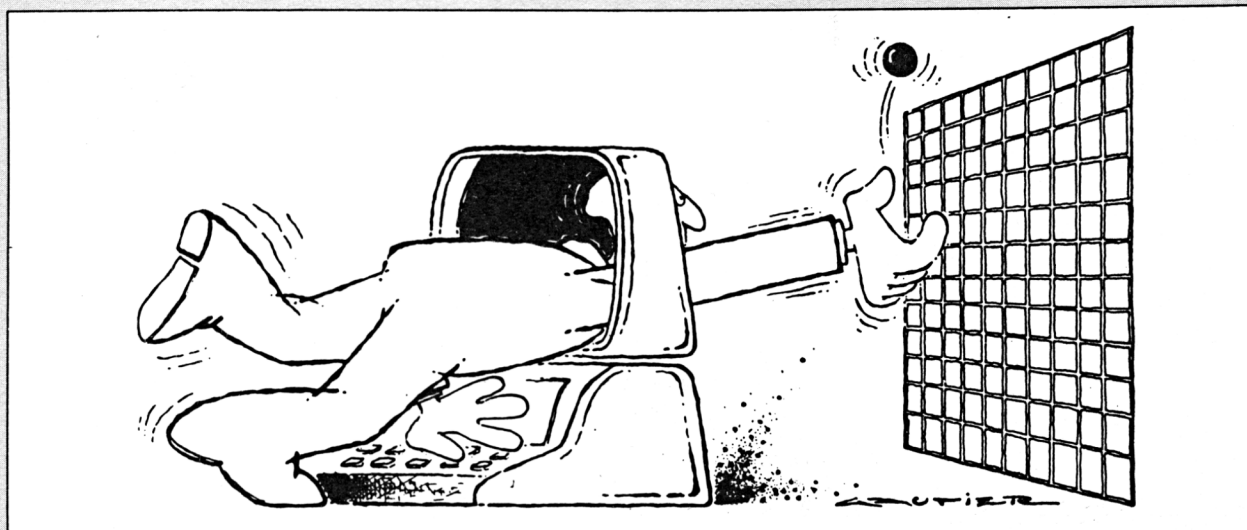
jours la meme."
640 LOCATE 1,14:PRINT "* diabolique, car
non seulement les diagonales principale
s du carre font:";n/2*c;CHR$(8)",
650 LOCATE 1,15:PRINT "mais encore la so
mme des nombres des diagonales brisees,
obtenues en les comple-tant par les case
s d'indice colonne complementaire a :";n
;"( ex pour n=4:coordonnees 3,1 / 4,2 /
1,3/ 2,4 ou 3,1 / 2,2 / 1,3 / 4,4 ), est
aussi !";n/2*c
660 PRINT:PRINT "* enchante car toute fe
netre de 2x2 donne pour somme des 4 nomb
res :";2*(n^2+1)
670 PRINT:PRINT "* mosaique enfin,car ce
carre est constitue de ";n/4;"x";n/4;"b
locs juxtaposes de 4x4.Chaque bloc est d
'ailleurs lui-meme carre magique diabo-
lique et enchante!"
680 LOCATE 50,24:INPUT "Une petite verif
ication (o/n) ";rep$:rep$=UPPER$(rep$)
690 IF rep$="O" THEN 710
700 IF rep$="N" THEN END ELSE PRINT CHR$(
7):GOTO 680
710 CLS:PRINT " Voulez-vous verifier q
ue votre carre est FRANKLIN(1), diaboliqu
e(2), enchan-te(3), mosaique(4)? Les ve
rifications completes ne seront affichee
s que pour un carre de dimension <=20."
720 PRINT :INPUT " Votre choix (1,2
,3 ou 4)";ch
730 ON ch GOTO 750,1090,950,1300
740 :
750 CLS:PRINT TAB(23)"Test de FRANKLIN"
760 PRINT:PRINT " Desirez-vous tester 4
carres de 4x4 cases(1)(dimension du car
re >4)? Tous les carres (2)(dimension du
carre <=20)?"
770 PRINT: INPUT "Test numero";TST1
780 ON TST1 GOTO 790, 870
790 CLS:PRINT TAB(20);"Test de FRANKLIN
sur 4 carres de 4x4"
800 FOR y=1 TO 3 STEP 2:FOR x=1 TO 3 STE
P 2 :s=0
810 FOR j=1 TO 4:FOR i=1 TO 4
820 s=s+b(i+x-1,j+y-1)
830 LOCATE 5*(i-1)+20*(y-1)+1,2*(j-1)+5*
(x-1)+5:PRINT USING "####";b(i+x-1,j+y-1
)
840 NEXT:NEXT:LOCATE 5*(i-1)+20*(y-1)+3,
2*(j-1)+5*(x-1):PRINT "S=";USING "####
#";s
850 NEXT:NEXT:GOTO 680
860 :
870 CLS:PRINT " Test de FRANKLIN sur
tous les les carres de 4x4"

```

```

"880 FOR aa=0 TO n-5:FOR bb=0 TO n-5
890 s=0:FOR jj=1 TO 4 :FOR ii=1 TO 4
900 s=s+b(ii+bb,jj+aa)
910 NEXT: NEXT
920 LOCATE 1+5*bb,4+aa:PRINT USING "####
#";s
930 NEXT: NEXT:GOTO 680
940 :
950 CLS:PRINT,"Le carre est enchante,de
constante";2*c
960 PRINT:PRINT "Desirez-vous tester 4
carres elementaires(1)? Tous les carres
elementaires(2)?(dimension<=20)"
970 INPUT "Test numero";TST :IF tst=2 AN
D n>20 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 960
980 ON TST GOTO 990,1040
990 CLS: FOR pp=1 TO 3 STEP 2:s=0:FOR qq
=1 TO 3 STEP 2
1000 s=b(1+qq,1+pp)+b(1+qq,2+pp)+b(2+qq,
1+pp)+b(2+qq,2+pp):
1010 LOCATE 12*(qq-1)+12,5*(pp-1)+5:PRIN
T USING"####";b(1+qq,1+pp),b(2+qq,1+pp)
1020 LOCATE 12*(qq-1)+12,5*(pp-1)+7:PRIN
T USING"####";b(1+qq,2+pp),b(2+qq,2+pp)
1030 LOCATE 12*(qq-1)+25,5*(pp-1)+6:PRIN
T "s=";s:NEXT:NEXT :GOTO 680
1040 CLS:LOCATE 12,1:PRINT "Calcul de la
constante commune des carres elementair
es"
1050 PRINT:PRINT "constante :";2*c
1060 FOR mm=0 TO n-2:FOR nn=0 TO n-2:s=0
:s=b(1+nn,1+mm)+b(1+nn,2+mm)+b(2+nn,1+mm
)+b(2+nn,2+mm):LOCATE 4*nn+1,mm+5:PRINT
USING "####";s:NEXT:NEXT
1070 GOTO 680
1080 :
1090 CLS:LOCATE 8,5:PRINT "Calcul des di
agonales brisees(carre diabolique)"
1100 PRINT:PRINT "Voulez-vous tester 2 d
iagonales brisees(1).Toutes les diagonal
es brisees(2)?"
1110 INPUT "test numero";tst2 :ON tst2 G
OTO 1120,1200
1120 CLS:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11)" Ca
lcul des diagonales brisees.Constante at
tendue :";c*n/2
1130 FOR ii=5 TO n-1 STEP n-6:ss=0
1140 FOR dl=1 TO n:IF dl+ii>n THEN jj=n
ELSE jj=0
1150 ss=ss+b(dl+ii-jj,dl):st=st+b((n+1)-
(dl+ii-jj),dl)
1160 LOCATE dl+ii-jj+8*(ii-5),dl+1:PRINT
b(dl+ii-jj,dl)
1170 NEXT :LOCATE dl+ii-jj+8*(ii-5)+10,d

```



```

1+1:PRINT "ss=";ss
1180 NEXT:GOTO 680
1190 :
1200 CLS:PRINT "    CALCUL de la somme
de tous les nombres des diagonales brise
es":PRINT:PRINT "    Constante attendue
:";c*n/2
1210 FOR ii=1 TO n-1:ss=0:jj=0:st=0
1220 FOR d1=1 TO n
1230 ss=ss+b(d1+ii-jj,d1):st=st+b((n+1)-
(d1+ii-jj),d1)
1240 IF d1+ii>=n THEN jj=n ELSE jj=0
1250 NEXT
1260 LOCATE 5*((ii-1) MOD 15)+1,12+ii\1
6:PRINT USING "####";ss
1270 LOCATE 5*((ii-1) MOD 15)+1,16+ii\1
6:PRINT USING "####";st
1280 NEXT :GOTO 680
1290 :
1300 CLS:PRINT TAB(33);"Mosaique"
1310 PRINT:PRINT,"Notion inventee de tou
tes pieces par    L.BARBIN"
1320 IF n>20 THEN PRINT :PRINT "Desole!
La verification n'a pas ete prevue pour
une dimension >20...":GOTO 680
1330 PRINT:PRINT"Quand vous appuierez su
r une touche, le carre apparaitra sur l'
ecran, par blocs de 4x4 cases."
1340 PRINT:PRINT "Vous aurez ainsi la p
ossibilite de verifier que chacun de ces
blocs peut etre interchange avec n'impo
rte quel autre.Le carre ainsi constitue
restera magique!"
1350 PRINT :PRINT "Ensuite, la machine e
xtraira deux de ces blocs et affichera e
n vis-a-vis, la ma-trice des entiers nat
urels qui a servi a la lecture des nombr
es pour composition et le bloc magique q
u'elle a genere."
1360 SYMBOL AFTER 30
1370 SYMBOL 240,12,12,12,12,12,12,12,12:
SYMBOL 241,0,0,0,255,0,0,0,0
1380 PRINT :PRINT "Enfin, ce programme s
e propose de verifier pour vous qu' un b
loc magique de 4x4 cases est lui-meme di
abolique et enchante."
1390 PRINT:PRINT TAB(28);pt$
1400 at$=INKEY$:IF at$="" THEN 1400
1410 :
1420 CLS:cr=0
1430 IF n=4 THEN PRINT "Pas de decoupage
, il n'y a qu'un bloc !":GOTO 1500
1440 FOR y=1 TO n:FOR x=1 TO n
1450 LOCATE 4*(x-1)+1,y+cr: PRINT USING
"####";b(x,y)
1460 IF x MOD 4=0 AND x<n THEN LOCATE 4
*x,y+cr:PRINT CHR$(240)
1470 IF y MOD 4=0 AND x=n AND y<n THEN c
r=cr+1:LOCATE 1,y+cr:PRINT STRING$(4*n,C
HR$(241))
1480 NEXT:NEXT
1490 PRINT TAB(30);pt$
1500 at$=INKEY$:IF at$="" THEN 1500
1510 :
1520 CLS:FOR y=1 TO 8
1530 FOR x=1 TO 4
1540 IF 10*y+1=11 THEN LOCATE 10,1:PRINT
"
    Matrice de formation
    Bloc magique correspondant "
1550 IF 10*y+1=51 THEN LOCATE 3,10:PRINT
"
    Matrice de formation
    Bloc magique correspondant "
1560 LOCATE 5+4*x,3+y+5*(y\5):PRINT a(x,
y)
1570 LOCATE 45+4*x,3+y+5*(y\5):PRINT b(x
,y)
1580 NEXT :NEXT
1590 PRINT:PRINT:PRINT TAB(16);pt$
1600 at$=INKEY$:IF at$="" THEN 1600
1610 :
1620 CLS:PRINT " Le bloc magique ci-dess

```

```

ous, comme tous ses homologues,est lui a
ussi diabolique et enchante : "
1630 FOR y=1 TO 4:FOR x=1 TO 4
1640 LOCATE 4*(x-1)+1,2*(y-1)+5:PRINT US
ING "####";b(x,y)
1650 NEXT:NEXT
1660 :
1670 LOCATE 30,3:PRINT "Verification des
diagonales brisees"
1680 FOR x=1 TO 3: s1=0:s2=0:jj=0:FOR y=
1 TO 4
1690 s1=s1+b(y+x-jj,y):s2=s2+b(5-(y+x-jj
),y)
1700 LOCATE 24+2*(y+x-jj)+16*(x-1),2*(y-
1)+5 :PRINT USING "####";b(y+x-jj,y)
1710 LOCATE 2+2*(5-(y+x-jj))+16*(x-1),2*
(y-1)+16:PRINT USING "####";b(5-(y+x-jj)
,y)
1720 IF y+x>=4 THEN jj=4 ELSE jj=0
1730 NEXT:LOCATE 18+2*(y+x-jj)+16*(x-1),
2*(y-1)+5 :PRINT "s1=";s1
1740 LOCATE 2*(y+x-jj)+16*(x-1),2*(y-1)+
16:PRINT "s2=";s2
1750 NEXT
1760 PRINT,pt$
1770 at$=INKEY$:IF at$="" THEN 1770
1780 :
1790 CLS:LOCATE 30,3: PRINT "Verificatio
n du caractere enchante : "
1800 FOR y=1 TO 4:FOR x=1 TO 4
1810 LOCATE 4*(x-1)+1,2*(y-1)+5:PRINT U
SING "####";b(x,y)
1820 NEXT:NEXT
1830 FOR yy=0 TO 2:FOR xx=0 TO 2:s=0
1840 FOR y=1 TO 2:FOR x=1 TO 2
1850 LOCATE 24+4*(x-1)+20*xx,5+2*(y-1)+6
*yy:PRINT USING "####";b(x+xx,y+yy)
1860 s=s+b(x+xx,y+yy)
1870 NEXT :NEXT
1880 LOCATE 22+4*(x-1)+20*xx,4+2*(y-1)+6
*yy:PRINT "s=";s
1890 NEXT:NEXT
1900 LOCATE 20,24:PRINT pt$
1910 at$=INKEY$:IF at$="" THEN 1910
1920 :
1930 CLS:PRINT"Ultime curiosite: le carr
e magique est aussi FRANKLIN elargi"
1940 PRINT :PRINT "    Cette propriete n
'a pas recu de nom de bapteme..."
1950 PRINT :PRINT " Prenez un masque de
4x4 cases ,8x8 cases...etc, pourvu d' un
e ouverture aux 4 coins : "
1960 PRINT " et placez-le(s) a votre gu
ise sur le carre.Vous constaterez ainsi
que la somme des 4 nombres qui apparaiss
ent aux fenetres est toujours la meme ,l
a constante d'enchantement...";2*c
1970 PRINT:PRINT"Pour le verifier,revene
z a la ligne 790 et la modifier ainsi:"
1980 PRINT "apres :for jj=1 to 4 ajouter
step 3,ainsi qu'apres for ii..."
1990 PRINT "Pour verifier avec un masque
de 8x8, modifier aussi la limite superi
eure de 4 a 8.Apres correction ,faire su
ivre de cls:goto 780(en mode direct)."
2000 PRINT :INPUT "Voulez-vous faire cet
te verification ";rep$
2010 rep$=UPPER$(rep$)
2020 IF rep$="O" THEN EDIT 890
2030 IF rep$="N" THEN 2040 ELSE 2000
2040 PRINT:PRINT:PRINT "Voulez-vous alor
s : "
2050 PRINT" * essayer une autre verifica
tion (1)?"
2060 PRINT" * voir un autre carre(2)?"
2070 PRINT" * quitter le programme(3)?"
2080 PRINT,:INPUT"Votre choix";cx
2090 ON cx GOTO 710,2100,2110
2100 RUN
2110 MODE 1
2120 END

```

DES LIVRES POUR VOTRE MICRO-ORDINATEUR LA BIBLIOTHEQUE LA PLUS COMPLETE QUI

DÉJÀ PLUS DE 30 TITRES PARUS !

Sur les langages...

● GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS

Jean-Louis Gréco et Michel Laurent, 1986
Réf. 0159, 288 pages 128 F

Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes.

● GUIDE DU LOGO

Anatole d'Hardancourt, 1986
Réf. 0171, 200 pages 108 F

Dérivé de LISP, le langage de l'intelligence artificielle, Logo est au contraire de BASIC un langage extrêmement structuré et récursif. Il permet de mettre en œuvre facilement des techniques de programmation de haut niveau difficilement accessibles en BASIC.

● 8256/8512 GUIDE DU BASIC ET DE JET SAM

Jean-Louis Gréco et Michel Laurent, 1986
Réf. 0215, 304 pages 138 F

Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC disponible sur le modèle PCW 8256 et 8512. Chaque instruction, fonction ou commande est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes.

● TURBO PASCAL

Douglas Stivison, 1986
Réf. 0223, 250 pages 148 F

Cet ouvrage décrit rigoureusement la syntaxe de ce langage et les principes fondamentaux de sa mise en œuvre sur les ordinateurs Amstrad. Les nombreux exemples de programmes commentés permettront d'acquies les bases nécessaires à vos applications personnelles.

OFFRE SPÉCIALE
Achetez 5 livres et recevez le 6^e gratuitement !
(Sauf MULTIPLAN et STARTEXT)

... sur les programmes...

● PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks, 1984
Réf. 0105, 248 pages 108 F

Comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

● MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC

Claude Vivier et Yvon Jacob, 1986
Réf. 0166, 148 pages 98 F

Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme BASIC et ses variables associées, puis il vous guide pas à pas dans la réalisation d'un logiciel de déverminage.

● AMSTRAD 56 PROGRAMMES

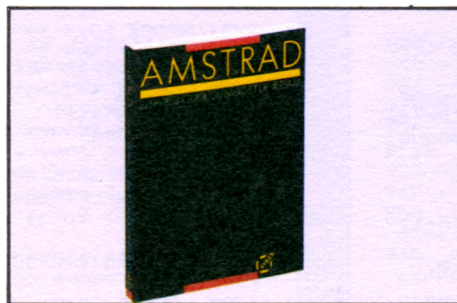
Stanley R. Trost, 1985
Réf. 0107, 160 pages 78 F

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels: finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

Nos livres et logiciels sont également en vente à notre siège social : 6/8 impasse du Curé 75018 Paris (Ouvert de 9 heures à 17 heures) Tél. (1) 42.03.95.95 Télex 211 801 F

NUMEROVERT 05.45.10.40

APPEL GRATUIT

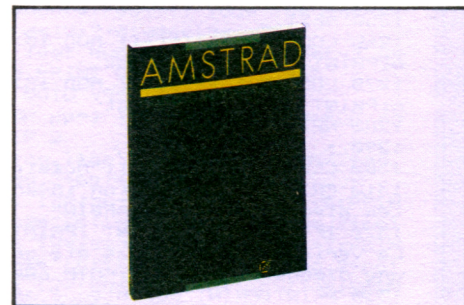


est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes assembleurs.

● TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly, 1985
Réf. 0208, 176 pages 98 F

Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables.



● PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE

Steve Webb, 1986
Réf. 0195, 108 pages 82 F

NOUVEAU !

Ce livre permet d'aller plus loin en abordant la programmation en langage machine. Les équivalents des instructions BASIC sont étudiés et incorporés dans des programmes de démonstration.

● PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Daniel Lebigre, 1986
Réf. 0220, 240 pages 148 F

NOUVEAU !

Cet ouvrage vous fait découvrir l'univers de l'intelligence artificielle. Les programmes sont écrits en BASIC et tournent sur les modèles CPC 464, 664 et 6128.

● PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE

Jean-Claude Despoine, 1986
Réf. 0221, 140 pages 128 F

NOUVEAU !

Ce livre propose un programme de traitement de texte destiné aux ordinateurs CPC 464, 664 et 6128. Il dispose de toutes les commandes importantes et permet tous les caractères accentués.

...la maîtrise des mots et des images...

● LOCOSCRIPT

Bernard Le Du, 1986
Réf. 0202, 140 pages 110 F

Ce livre vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte et vous aidera à utiliser au mieux l'ensemble de ses fonctions.

● GUIDE DU GRAPHISME

James Winford, 1985
Réf. 0141, 208 pages 108 F

Cet ouvrage présente toutes les techniques indispensables pour vous permettre de réaliser de façon simple et rapide des programmes graphiques (gestion des couleurs, utilisation des différents modes vidéo, tracé de courbes, réalisation de graphiques animés).

● GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS

Thomas Lachand-Robert, 1986
Réf. 0157, 240 pages 148 F

Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sous tous les angles...etc.

... et sur les machines

● CP/M PLUS

Anatole d'Hardancourt, 1986
Réf. 0184, 208 pages 148 F

Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0 encore appelée CP/M plus qui, bien que compatible avec la version précédente, se révèle très différente pour l'utilisateur. De nombreuses commandes ont été supprimées et un nombre encore plus grand de commandes nouvelles est venu renforcer les possibilités de ce système.



● PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly, 1985
Réf. 0136, 208 pages 108 F

Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur Z80 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes écrits à l'aide de l'assembleur d'Amstrad.

● MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

Thomas Lachand-Robert, 1986
Réf. 0193, 240 pages 148 F

Cet ouvrage présente des méthodes de programmation en assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

● ROUTINES EN ASSEMBLEUR

Jean-Claude Despoine, 1986
Réf. 0203, 168 pages 98 F

Cet ouvrage présente une vingtaine de routines en assembleur destinées aux Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Leur description



VECTEURS GRAPHIQUES ET VECTEURS TEXTE

Adresse du point d'entrée Type de routine

NOM DE LA ROUTINE

- Son (ses) effet(s).
- Son équivalent en Basic, s'il existe...
- Sa séquence d'entrée.
- Ce qu'elle donne à la sortie.
- Un exemple Assembleur.
- Un exemple Basic.

Conservez précieusement ces fiches, elles vous seront un aide-mémoire indispensable, en Basic comme en Assembleur.

CHAQUE FICHE EST CONÇUE SUR LE MODÈLE CI-CONTRE

Avec **GRA WRITE CHAR** et **GRA TEXT REL**, nous terminons l'étude des vecteurs graphiques, placés en mémoire vive de l'adresse **&BBBA** à l'adresse **&BBFC**. Nous poursuivons l'exploration avec les vecteurs texte, dont la connaissance est indispensable à l'écriture de programmes Assembleur.

JEAN-PIERRE LALEVÉE et M. MAIGROT

&BBFC (48124)	GRA
GRA WRITE CHAR	
<p>Effet : écrit un caractère sur l'écran, à l'emplacement où se trouve le curseur graphique. Le coin supérieur gauche du caractère est attaché à ce point. Le curseur graphique se déplace ensuite vers la droite, prêt à écrire le caractère suivant.</p> <p>Équivalent Basic : la commande TAG du Basic, suivie de PRINT, utilise à plein cette routine intéressante.</p> <p>Séquence d'entrée : placer dans l'accumulateur le code ASCII du caractère à afficher.</p> <p>En sortie : l'accumulateur, les flags, BC, DE, et HL sont détruits.</p> <p>Exemple Assembleur : cet exemple permet d'afficher, à partir de la position du curseur graphique, une chaîne de caractères dont la fin est marquée par un octet à zéro.</p> <p>Exemple Basic : légère variante de l'exemple Assembleur. Ici, vous indiquez au programme la chaîne à afficher, dont les caractères sont pokés en bonne place. Elle s'affiche ensuite sous un aspect décoratif.</p>	<pre> PAGE 1 1 . ORG 0A000H 2 . LOAD 0A000H 3 . ; 4 . ; GRA WRITE CHAR 5 . ; 6 A000 F5 . PUSH AF 7 A001 E5 . PUSH HL 8 A002 D5 . PUSH DE 9 A003 C5 . PUSH BC 10 . ; 11 A004 2119A0 . LD HL,STOCK ;EMPLACEMENT DU MOT 12 A007 7E . LD A,(HL) ;CARACT EN COURS 13 A008 FE00 . CP 0 ;FIN DE CHAINE ? 14 A00A 2B08 . JR Z,FIN 15 A00C E5 . PUSH HL 16 A00D CDFCB8 . CALL 0BBFCH ;AFFICHE LE CARACTERE 17 A010 E1 . POP HL 18 A011 23 . INC HL 19 A012 1BF3 . JR AFFICH 20 . ; 21 A014 C1 . POP BC 22 A015 D1 . POP DE 23 A016 E1 . POP HL 24 A017 F1 . POP AF 25 A018 C9 . RET 26 . ; 27 A019 4D494352 . STOCK: DB 'MICROSTRAD',0 28 . ; 29 . ; . END </pre>
<pre> 10 ***** 20 * GRA WRITE CHAR * 30 ***** 40 50 MEMORY &9FFF 60 FOR I=&A000 TO &A018 70 READ V\$:POKE I,VAL("&"+V\$) 80 NEXT I 90 100 DATA F5,E5,D5,C5,21,19,A0,7E 110 DATA FE,00,2B,08,E5,CD,FC,BB 120 DATA E1,23,18,F3,C1,D1,E1,F1,C9 130 140 MODE 1 </pre>	<pre> 150 INPUT"QUEL TEXTE A AFFICHER ";T\$ 160 FOR J=1 TO LEN(T\$) 170 POKE &A018+J,ASC(MID\$(T\$,J,1)) 180 NEXT J 190 POKE &A018+J,0 'FIN DE TEXTE: A NE P AS DUUBLIER ! 200 : 210 FOR V=1 TO 300 STEP 4 220 MOVE V,V 230 CALL &A000 240 NEXT V 250 : 260 END </pre>

&BBF3 (48115) GRA

GRA TEST REL

Effet : acquiert le numéro de **PEN** d'un point de l'écran. Effet semblable à la routine **TEST ABS** (Voir *Microstrad* n° 8, p. 44). Mais ici, les coordonnées sont à donner en relatif (par rapport à la position du curseur).

Équivalent Basic : la fonction **TESTR**.

Séquence d'entrée : **DE** doit contenir la coordonnée relative horizontale, et **HL** la coordonnée relative verticale.

En sortie : l'accumulateur contient le numéro de **PEN** recherché. Les registres **BC, DE, HL** sont détruits.

Exemples Assembleur et Basic : la routine étant très semblable dans son utilisation à **GRA TEST ABS**, nous n'en proposons pas d'exemples.

&BB51 (47953) TXT

TXT RESET

Effet : restaure les vecteurs d'indirection **TXT** en mémoire vive, de l'adresse **&BDCD** à l'adresse **&BDD5** (s'ils ont été modifiés, bien entendu). Ces vecteurs sont : **DRAW CURSOR, UNDRAW CURSOR, WRITE CHAR, UNWRITE CHAR** et **OUT ACTION**. Les vecteurs d'indirection permettent de modifier à volonté certaines actions du logiciel-système en évitant la réécriture de routines complètes.

Équivalent Basic : une longue série de **POKE** aurait le même effet, mais serait absurde : pourquoi faire compliqué...

Séquence d'entrée : aucune préparation particulière n'est nécessaire avant d'appeler cette routine.


En sortie : **AF, BC, DE, HL** sont détruits.

Exemple Assembleur : pas d'exemple, l'appel de la routine étant simple (**CALL BB51h**).

Exemple Basic : voici une application dont l'utilité est discutable. Tapez la ligne ci-dessous, puis **RUN**. Désormais, toute frappe au clavier ne provoque plus d'affichage sur l'écran ; seul le curseur se déplace.

10 POKE &BDD4, PEEK (&BDCE) : POKE &BDD5, PEEK (&BDCF)

Tapez ensuite (en aveugle) : **CALL &BB51**. Et tout rentrera dans l'ordre.



VIDEOSHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M°Raspail. Tél : 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél : 296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

***l'espace le plus
micro de Paris !***

COMPATIBLE ??

C : Casette
D : Disquette
L : Livre

MATERIEL :

- Amstrad PC 1512 5926 F
- Amstrad PCW 8256 5926 F
- Amstrad PCW 8512 7690 F
- Amstrad CPC 6128 monochrome 3990 F
- Amstrad CPC 6128 couleur* 5290 F
- Amstrad CPC 464 monochrome* 2690 F
- Amstrad CPC 464 couleur 3990 F

** Nous consulter.*

PERIPHERIQUES :

- Lecteur DDI 1990 F
- Lecteur TRAN 5' 1/4 + câble 1990 F
- Lecteur FD2 8256 1990 F
- Imprimante DMP 2000 1990 F
- Graphiscop II 990 F
- Souris MAX 690 F
- Stylo optique 8256 880 F
- Ext. 256 Ko 8256 490 F
- Lecteur K7 + câble 390 F
- Crayon optique (C) 290 F
- ARSENE (émul. Minitel) 990 F
- Synthé. technimusicale (C/D) 490/560 F

JEUX :

- Alien Highway (D) 89/139 F
- Bat Man (C/D) 89/149 F
- Billy la Banlieue (C) 129 F

**JOURNEES PORTES OUVERTES
AMSTRAD
LES 8 ET 9 NOVEMBRE**

- Bridge 8256 (D) 220 F
- Bruce Lee (C/D) 89/139 F
- Commando (C/D) 89/139 F
- Contamination (C/D) 129/195 F
- 3D Clock Chess 8256 (D) 150 F
- 3D Voice Chess (C/D) 129/149 F
- Expl. Fist/Fighting Warrior (D) 199 F
- Hacker (C/D) 89/149 F
- Green Beret (C/D) 89/149 F
- L'Affaire Vera Cruz (C/D) 129/195 F
- Macadam Bumper (C/D) 129/195 F
- Maracalbo (C) 129 F
- Match Day (C) 89 F
- Ping Pong (C) 89 F
- Raid (C/D) 89/139 F
- Rambo (C/D) 79/139 F
- Skyfox (C/D) 99/149 F
- Sapiens (C) 129 F
- T.L.L. (C/D) 99/149 F
- Tennis (C/D) 99/160 F
- Thomahawk 8256 (D) 220 F
- Tony Truand (C) 99 F
- Zorro (C/D) 99/129 F

EDUCATIFS :

- Ballade au pays de Big Ben (C/D) 195/250 F
- Ballade outre Rhin (C/D) 195/250 F

- Algèbre (C) 195 F
- Géométrie (C/D) 195/229 F
- Equation (C/D) 195/229 F
- Maths second cycle (D) 229 F

UTILITAIRES :

- Multiplan (D) 490 F
- D Base II (C/D) 790 F
- Quick Mailing (D) 790 F
- Comptabilité (D) 1050 F
- Facturations stock (D) 1690 F
- Azerty 8256 (D) 290 F
- Testomat 6128 (D) 450 F
- Datamat 6128 (D) 450 F
- Calculmat 6128 (D) 450 F
- La Solution (Text. + Dat. + Calc) (D) 950 F

BIBLIOGRAPHIE

- Jeux d'aventure (Micro Applications) 129 F
- Language machine (Micro Appl.) 129 F
- Graphismes et sons (Micro Appl.) 129 F
- Livres lecteur de disquette (Micro Appl.) 149 F
- Bien débiter avec le 6128 (Micro Appl.) 99 F
- Programmes éducatifs (Micro Appl.) 179 F
- Communications, modem (Micro Appl.) 149 F
- Grand livre PCW (Micro Appl.) 179 F
- Livre AMSTRAD PC (Micro Appl.) 99 F

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu, 75001 PARIS

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE :

CODE POSTAL :

Je règle par
 Chèque Bancaire CCP.

DEMANDE DE DOCUMENTATION
Je possède un micro de type

Je joins 3 timbres à 2,10 F. pour frais d'envoi.

Désignation des articles demandés

..... F.

..... F.

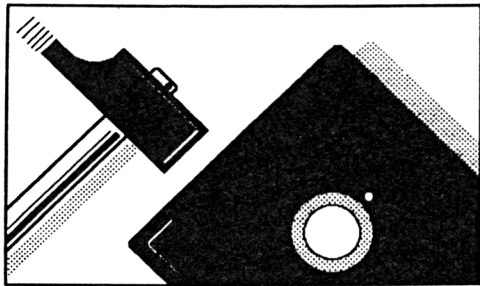
..... F.

..... F.

Frais de port..... gratuit

TOTAL TTC..... F.

RELIEZ LE LECTEUR DE DISQUETTE DU CPC 464 A VOTRE CPC 664 OU 6128



Si vous n'avez pas revendu le lecteur de disquette de votre 464 ou si vous connaissez une bonne « occase », faites plaisir à votre 664 ou 6128.

La liaison est une simple affaire de prises et de câbles. Si vous récupérez l'ensemble câble + connecteur 2 du CPC 464, après l'avoir séparé du boîtier-contrôleur qui se branche au 464, seule opération qui suit vous concerne.

Repérez le fil n° 1 du câble, c'est celui qui est au bord de la nappe, noir ou d'une couleur différente de celle des autres. La numérotation des contacts est en général inscrite sur les connecteurs. Faites correspondre le fil avec le contact 1 du connecteur destiné au CPC (les 33 autres conducteurs seront alors forcément dans le bon ordre). Assemblez-les. Collez immédiatement une étiquette portant la mention « Haut » sur la prise, du côté des contacts pairs : l'insertion sur l'ordinateur présente le risque de se faire dans les deux sens, la marque « Haut » vous indiquera le bon côté. **Ne pas oublier.**

Si vous devez fabriquer un câble complet, cela demande un peu plus de manipulations : le connecteur qui s'insère à l'arrière du lecteur doit être privé des contacts suivants : 21, 25, 29, 31 et 33. Coupez-les, pour qu'il n'y ait pas contact avec le fil. Vous pouvez procéder à l'assemblage final, en n'oubliant pas de vérifier que le fil n° 1 est du bon côté avant

*Deux
précautions
valent
mieux
qu'une*

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 1 connecteur 2 fois 17 contacts pour carte, autodénudant (à sertir)
- 1 petite étiquette autocollante

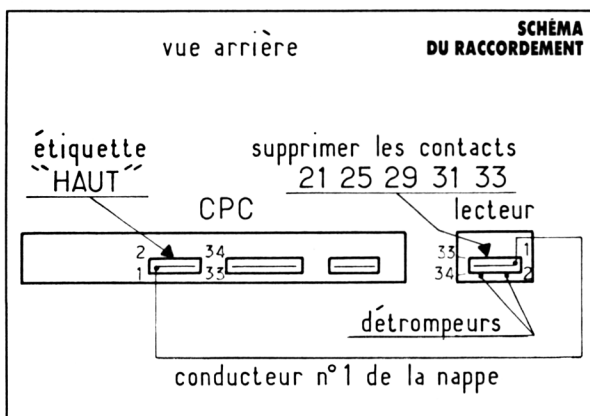
et, si vous fabriquez l'intégralité du câble :

- 1 connecteur mâle 2 rangées de 17 contacts, autodénudants, avec deux détrompeurs (un seul détrompeur ne convient pas)
- 1 m de câble en nappe 34 conducteurs au pas de 1,27 mm
- ou alors :
- le câble de liaison 464-lecteur, avec la prise lecteur n° 2

de sertir. Reliez les appareils lorsqu'ils ne sont pas sous tension, et encore une fois **faites attention au sens du connecteur CPC.**

Maintenant, à vous le plaisir du travail à deux disquettes !

BERNARD POISOT



ENCORE UNE !

Les CPC 464 sont des bogueurs nés. Ce qui ne signifie pas qu'ils soient mauvais ; que voulez-vous, *errare humanum est*.

Si vous écrivez sur un CPC 464 une ligne comme celle-ci :

LINE INPUT #5, "texte...", AS

à l'exécution, l'affreux ne tient aucun compte de l'existence de la fenêtre cinq, et affiche calmement le texte dans la fenêtre zéro, le bougre ! Pour éviter ça, la solution peu élégante que voici est efficace :

PRINT = 5, "texte..." : LINE INPUT #5, AS

L'infâme (et néanmoins sympathique) CPC frappera-t-il encore ?

RUDOLF ZIEGAUS

UNE TOUCHE RESET

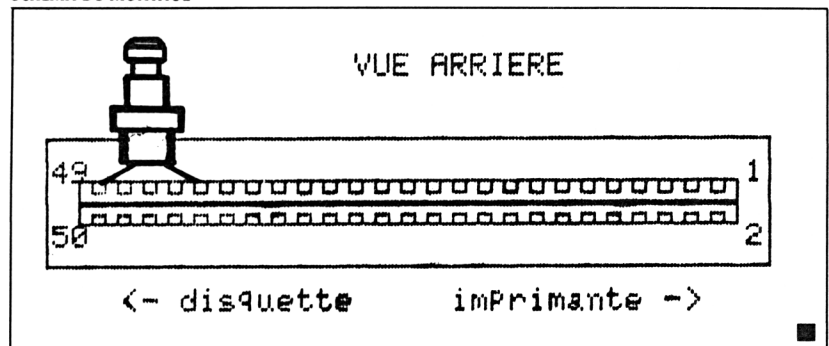
La mise au niveau logique bas (matérialisé par la masse, par exemple broche 49 du même port) de la broche n° 41 du port d'extensions de votre CPC provoque le **RESET**. Il suffit de se procurer un connecteur 2x25 contacts pour carte et un bouton-poussoir contact travail dont les pattes auront une longueur minimale de 6 mm. Vous écartez légèrement ces pattes de sorte qu'elles se soudent directement sur la partie arrière des broches 41 et 49 du connecteur. Une fois les deux soudures réalisées, vous mettez le système en place. C'est fini !

Si vous possédez un fer à souder d'électronicien et si vous ne craignez pas d'ouvrir et de percer le coffret de votre micro (attention, vous perdrez alors la garantie), ou si le port d'extensions est déjà utilisé, reliez l'interrupteur aux pistes du circuit qui vous intéressent par l'intermédiaire de deux fils de quelques centimètres. Vous économiserez ainsi le prix (non négligeable) du connecteur. Veillez alors à ce que ce bouton ne soit pas trop accessible.

BERNARD POISOT

Pour tous les possesseurs de CPC qui trouvent peu pratique l'appui simultané des touches **CTRL/SHIFT/ESC...**, surtout quand le logiciel l'interdit.

SCHEMA DU MONTAGE



Fabriquer de toutes pièces des caractères multicolores comme on en voit dans les jeux, ce n'est pas difficile.

DES CARACTÈRES MULTICOLORES

La création de nouveaux caractères comportant plusieurs couleurs n'est pas difficile, si l'on jongle adroitement avec les codes ASCII. Voici un court programme de démonstration qui vous donnera la clé du mystère.

Lignes 170 à 190 : redéfinition sous forme de caractères entiers des divers morceaux qui constitueront une fois rassemblés un seul et unique caractère.

Ligne 200 : affichage des caractères.

Lignes 240 à 260 : attribution à chaque caractère de la couleur qu'il devra porter. Pour ce faire, on n'utilise pas **PEN**, mais les codes **CHRS** équivalents.

Ligne 270 : affichage des caractères colorés.

Lignes 310 à 320 : les trois caractères sont rassemblés en un seul. On s'arrange pour qu'ils se superposent à l'affichage, en plaçant après chacun d'eux un retour curseur vers la gauche.

Ligne 350 : fixe le mode transparent et le retour au mode normal de part et d'autre du caractère. Ainsi, les trois caractères successifs se superposeront sans s'effacer.

Lignes 380 à 420 : et voilà le travail ! Vous obtenez une magnifique flèche verticale aux couleurs du drapeau français.

JOËL JARDOUIN

```

100 *****
110 *   caracteres multicolores   *
120 *       sur tous les CPC     *
130 *****
140 MODE 0
150 '
160 'DEFINITION DES CARACTERES
170 SYMBOL 251,224,192,128,0,224,224,224,224
180 SYMBOL 252,24,60,126,255,24,24,24,24
190 SYMBOL 253,7,3,1,0,7,7,7,7
200 PRINT CHR$(251);CHR$(252);CHR$(253)
210 PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":WHILE INKEY#="" :WEND
220 '
230 'ASSOCIATION CARACTERE/COULEUR
240 C1#=CHR$(15)+CHR$(10)+CHR$(251)
250 C2#=CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(252)
260 C3#=CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(253)
270 PRINT C1#;C2#;C3#
280 PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE":WHILE INKEY#="" :WEND
290 '
300 'RASSEMBLEMENT DES 3 CARACTERES
310 REC#=CHR$(8)
320 C#=C1#+REC#+C2#+REC#+C3#
330 '
340 'MODE TRANSPARENT
350 C#=CHR$(22)+CHR$(1)+C#+CHR$(22)+CHR$(0)
360 '
370 'AFFICHAGE DU CARACTERE
380 FOR C=6 TO 14 STEP 2
390 FOR L=5 TO 15 STEP 2
400 LOCATE C,L
410 PRINT C#
420 NEXT L,C
430 '
440 END

```

SYMBOL AFTER

La haine du **MEMORY** pour le **SYMBOL AFTER** est à la source des injures qui déparent vos écrans. Pour CPC.

Les programmes qui contiennent à la fois des routines en langage-machine et des redéfinitions de caractères ont un bien curieux comportement. La plupart du temps, il n'est pas étonnant de voir apparaître le message **IMPROPER ARGUMENT** alors que rien — semble-t-il — n'est erroné. Il faut bien admettre qu'il s'agit, là encore, d'une bogue du Basic des CPC. Étudions le problème de plus près...

La zone mémoire réservée au programme Basic a une limite, qui porte le doux nom de **HIMEM**. Pour la connaître, il suffit de taper : **PRINT HIMEM**, vous obtenez alors une réponse numérique qui varie selon le CPC que vous utilisez. Cette valeur est modifiable en utilisant la commande **MEMORY**. Si vous tapez :

MEMORY &32000:PRINT HIMEM

vous obtenez la réponse **32000**. Tout va bien. Réinitialisez votre CPC (**SHIFT/CTRL/ESC**), puis tapez :

PRINT HIMEM:SYMBOL AFTER 140:PRINT HIMEM

Vous obtenez en réponse deux valeurs *différentes* pour **HIMEM**. Cela signifie que **SYMBOL AFTER** est aussi efficace que **MEMORY** pour réduire l'espace Basic. La différence entre le premier et le second nombre affiché est très exactement de 800 octets perdus. Il se trouve que le **SYMBOL AFTER** précèdent a pour effet de créer de la place en mémoire vive pour 100 caractères à redéfinir. Or, chaque caractère est défini par 8 octets ; et 8×100 donne bien 800.

Bonne question !

Vous vous demandez peut-être pourquoi 100 caractères seulement sont redéfinissables, alors qu'il en existe 256, et que 256 moins 140 égale 116 ! C'est tout simplement parce que le CPC établit automatiquement de la place pour les 16 caractères de numéro 240 à 256. C'est facile à vérifier, en tapant après réinitialisation :

PRINT HIMEM:SYMBOL AFTER 240:PRINT HIMEM

Vous pouvez constater que les deux nombres affichés sont les mêmes ! Sachez que les 16 fois 8 octets de ces caractères sont récupérables. Essayez :

PRINT HIMEM:SYMBOL AFTER 256:PRINT HIMEM

et vous voici à la tête d'une mémoire élargie de 128 bons et beaux octets. Conservez ce premier « truc » ; il peut servir...

C'est cette action commune de **MEMORY** et de **SYMBOL AFTER** sur le **HIMEM** qui est à la source de conflits.

Le programme 1 se traduit à l'exécution par un retentissant **IMPROPER ARGUMENT IN 50**. Visiblement, la logique qui veut qu'on définisse d'abord la limite de mémoire, quitte à la réduire encore un peu ensuite n'est pas très appréciée.

PROGRAMME 1

```
10 'ESSAI NUMERO 1
20 '
30 MEMORY &A000
40 PRINT HIMEM
50 SYMBOL AFTER 100 'improper arg.
60 PRINT HIMEM
70 END
```

Essayons autrement, avec le programme 2, dans lequel les lignes du **MEMORY** et celles du **SYMBOL AFTER** sont inversées, ce qui n'est pas très logique. Cette fois, tout semble se passer correctement, à ceci près que le **HIMEM** n'est pas suffisamment remonté pour laisser la place à la fois aux futurs nouveaux caractères et à la routine **LM** qu'on envisageait de placer là. Résultat : un chevauchement qui garantit soit la perte des caractères (c'est un moindre mal), soit celle de la routine **LM** (ce qui peut provoquer un plantage). De plus, si tout se passe apparemment bien au premier **RUN**, un second provoque la réapparition du message d'erreur habituel (faites un nouveau **RUN**, pour voir).

PROGRAMME 2

```
10 'ESSAI NUMERO 2
20 '
30 SYMBOL AFTER 100 'improper arg. au
deuxieme RUN
40 PRINT HIMEM
50 MEMORY &A000
60 PRINT HIMEM
70 END
```

La solution à cet épineux problème consiste à faire comme dans le programme 3, dans lequel la ligne 30 contient un appel de routine-système très efficace en la matière. Avec elle, plus de problème. Les valeurs affichées sont les bonnes : plus de mélanges de caractères et de **LM** et plus de message d'erreur, même avec des **RUN** répétés. Ouf ! La différence entre les deux nombres affichés montre qu'un espace suffisant pour tous les caractères jusqu'au numéro 256 a bien été mis en place.

PROGRAMME 3

```
10 'ESSAI NUMERO 3
20 '
30 CALL &BB4E
40 MEMORY &A000
50 PRINT HIMEM
60 SYMBOL AFTER 100
70 PRINT HIMEM
80 END
```

Un seul petit détail : le **CALL &BB4E** remet le curseur à l'origine-écran. Il faudra en tenir compte pour ne pas perturber un bel affichage.

HÉLÈNE DINARD

UN CACHE ÉCRAN

Il arrive souvent, sur CPC, qu'une présentation soit longue à s'afficher, ce qui gâche un peu l'effet de surprise. Il suffit pourtant de masquer une partie de l'écran à l'aide de cette astuce :

OUT 255,1:OUT 256,n

où n devra être compris entre 0 et 40. Il ne subsistera alors sur l'écran que les n* 25 premiers caractères à partir de l'origine d'écran. Pour revenir à l'écran normal :

OUT 255,1:OUT 256,40.

Ce truc fonctionne aussi en mode 2 et 0 ; la valeur 1 représentant alors respectivement 2 et 1/2 caractères à l'écran. ■

JÉRÔME DURAND

LA MAIN AUX PANIERS

Si vous désirez éviter l'emploi des fonctions **UPPERS** et **LOWER S** sur CPC 464, une paire de **POKE** peut vous y aider.

• Pour simuler le passage en majuscules avec **CAPS LOCK**, tapez **POKE &B4E8,255**. Pour revenir au

mode minuscules, tapez **POKE &B4E8,0**.

• Pour accéder au panier supérieur (équivalent à une pression ininterrompue sur **SHIFT**), utilisez **POKE &B4E7,255**. Retour à la normale : **POKE &B4E7,0**. ■

PHILIPPE LANGLOIS

SAUVEGARDE RAPIDE

Pour accélérer la vitesse de sauvegarde sur cassette de votre CPC 464, il suffit de :

POKE &B801,0:POKE &B802,n

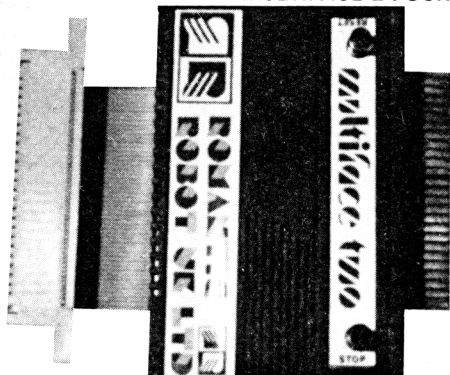
formule dans laquelle n est un nombre entier compris entre 21 et 90. ■

JÉRÔME DURAND

MICRO FAIR

présente...

MULTIFACE 2 POUR AMSTRAD 464/664 ET 6128 !! Transfère 100% des logiciels !



MULTIFACE 2 est le seul appareil capable de stopper TOUS les logiciels à n'importe quelle adresse, vous permettant d'en faire EFFICACEMENT et AUTOMATIQUEMENT une copie de sauvegarde sur disquette ou cassette !!!

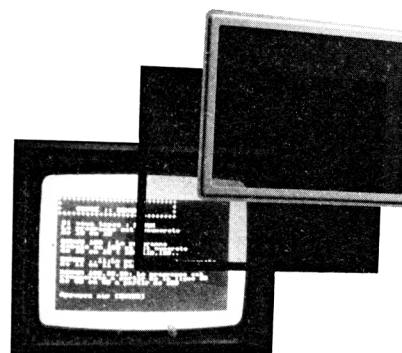
MULTIFACE 2 est une interface, c'est-à-dire qu'elle ne prend aucune place en RAM et n'a donc pas besoin d'être chargée ; un simple appui sur le bouton rouge suffit.

MULTIFACE 2 est géré par des menus, rendant son utilisation particulièrement simple.

MULTIFACE 2 vous offre un puissant MONITEUR vous permettant, en utilisant une fenêtre, de dumper la mémoire (ASCII, HEXA et DECIMAL), de la modifier à volonté (idéal pour vos vies infinies etc.), de sauter à n'importe quelle adresse et de visualiser les registres du Z80 ; et ceci MEME pendant le déroulement du programme !!

MULTIFACE 2 est un produit professionnel de toute 1^{re} classe, possédant 8 Ko de ROM et 8 Ko de RAM.

Filters d'écran amovibles, à fixer par Velcro au cadre du moniteur diminuant les reflets désagréables et fatigants.



Equipé d'un bus d'extension, MULTIFACE 2 permet de raccorder d'autres périphériques. Un système de compression est utilisé pour le rechargement rapide et une prise minimale de place sur disquette ou cassette. Par exemple, les logiciels de 64 Ko sont rechargés en 20 secondes environ à partir d'une disquette, et en 5 minutes à partir d'une cassette (s'ils sont sauvegardés à vitesse Ultra-Rapide).

En supprimant, la brillance de l'écran, permet de longues heures d'utilisation de votre ordinateur sans fatigue oculaire.

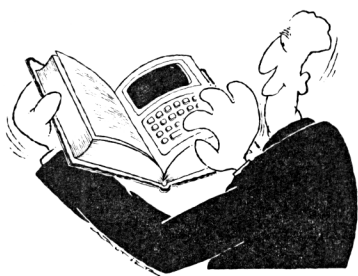
DERNIERE EDITION... DERNIERE EDITION... DERNIERE EDITION...

BON DE COMMANDE

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE :

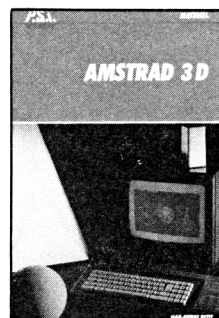
MULTIFACE 2 575 F TTC
 Ecran pour CPC : 229 F TTC
 Moniteur couleur 165 F TTC
 Moniteur vert 260 F TTC
 Ecran PCW
 Joindre un chèque du montant de votre commande + 10 F de port.

MICRO FAIR - 255, bd Voltaire - 75011 Paris. Tél. : 43.72.30.78.



AU RAYON DU LIBRAIRE

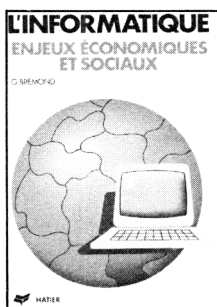
La littérature sur les micros Amstrad ne tarit pas. Voici un panorama des dernières livraisons.



LE GRAND LIVRE DU PCW AMSTRAD

Dullin - Strassenburg, Micro Application, 405 p., 179 FF

Quatre parties dédiées aux spécificités du PCW : la première traite de l'utilisation de *Locoscript*, le traitement de texte préféré du PCW, la deuxième est consacrée à CP/M, la troisième à Basic et la quatrième à Logo. Pour ne pas faire double emploi avec le manuel d'utilisation fourni avec la machine, ce genre d'ouvrage doit avoir plus de clarté et de réelles qualités pédagogiques. C'est bien le cas : bravo. A recommander à ceux qui voudront tirer parti de leur PCW, ils trouveront de la matière en particulier dans le chapitre consacré à CP/M.

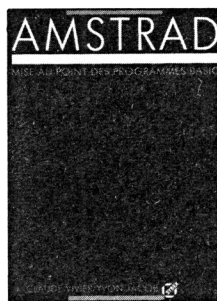


L'INFORMATIQUE, ENJEUX ÉCONOMIQUES ET SOCIAUX

G. Bremond, Hatier, 336 p., 48 FF

Ce livre très dense traite tous les aspects de l'informatique, de ses origines à nos jours, du point de vue historique, technique et sociologique.

Très documenté et largement illustré d'exemples concrets, ce panorama de ce qu'il est convenu d'appeler la révolution informatique pour les changements radicaux qu'elle induit dans notre société fait une large part aux évolutions techniques et à leurs applications, pour se terminer par une conclusion en forme de question sur le devenir et les enjeux de l'informatique mondiale.



MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC

Claude Vivier - Yvon Jacob, Sybex, 140 p., 98 FF

Une longue mais néanmoins très intéressante exploration des espaces-mémoire du CPC qui permettra à ceux qui le veulent de ne pas programmer "idiot". Ils découvriront la façon dont sont implantées les instructions du Basic ainsi que le codage des variables et des constantes grâce à un astucieux programme Basic d'auto-exploration.

Vient ensuite un programme complet de déverminage composé de deux parties abondamment commentées : recherche d'ordres Basic et recherche de variables. Un véritable voyage au bout du Basic !

AMSTRAD 3D

Jean-Pierre Petit, 266 p., PSI, 195 FF

Réservé uniquement aux possesseurs de CPC 6128 ou CPC 464 avec lecteur externe, cet ouvrage s'adresse aussi bien au débutant qu'à l'amateur averti. Toutefois le néophyte trouvera là une foule d'explications sur la conception de formes et d'images en trois dimensions. Les programmes illustrant les propos de l'auteur occupent par-

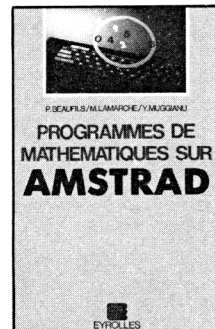
fois plus de 64 Ko. Voilà pourquoi seuls les CPC 6128 peuvent être utilisés avec confort.

Mais les logiciels qui en découlent sont d'une puissance et d'une facilité d'utilisation remarquables. En effet, tout un réseau de menus vous entraîne dans la création, l'agrandissement, la vision sous tous les angles d'objets du type "fil de fer", ou de formes plus complexes. Un seul regret : s'il veut s'épargner les très longues heures de saisie des programmes, le lecteur devra ajouter au prix du livre celui de la disquette, 150 FF, ce qui, tout compte fait, n'est pas cher pour un logiciel de cette qualité.

PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD

P. Beaufils - M. Lamarche - Y. Muggianu, Eyrolles, 183 p., 150 FF

Encore une fois, des diables de physiciens doublés de mathématiciens émérites s'en donnent à cœur joie pour le plus grand plaisir des amateurs. Ils ont découvert les possibilités graphiques (entre autres) des CPC et en usent pour assouvir leur passion des nombres... et nous la faire partager. Le niveau mathématique d'une classe terminale scientifique est requis pour apprécier (et comprendre !) ne serait-ce que le programme de surfaces fractales. Citons, parmi d'autres sujets d'étude, la "Transformée de Fourier rapide", le "calcul d'une intégrale définie" ou encore la "résolution d'équations différentielles par la méthode de Runge-Kutta", tous aussi savoureux pour les amateurs.



MEMENTO MULTIPLAN

Jean-Marie Hornn, Édimicro, 170 p., 148 FF

S'adressant à l'utilisateur averti, cet ouvrage s'appuie essentiellement sur la version 2.0 de *Multiplan* et en détaille les spécificités.

Hormis l'utilisation des macro-procédures ou de la souris, les possesseurs d'une version antérieure pourront toutefois tirer profit des cinq exemples qui illustrent les commandes originales de ce tableur : prévisions, échange de données entre tableaux, création de diagrammes à barres, utilisation en gestion de base de données et même en traitement de texte (eh oui !).

Le principal reproche concerne le descriptif des commandes et des fonctions intégrées que l'on aurait souhaité plus aéré, plus facile à consulter, n'obligeant pas à se référer à l'index final.

**ARTISAN-COMMERÇANT
PARTICULIER**

NOUVEAU
sur le
MARCHE AMSTRAD



0.59^{FHT} le kiloctet

DISQUE DUR PCW 10

10 MEGA OCTETS



PCW 9256

Comprenant :

1 x PCW 8256

1 x PCW 10

9997^{FHT}

PCW 10 seul

5990^{FHT}

PCW 10

- FULL COMPATIBLE CP/M PLUS*
- FULL COMPATIBLE LOCOSCRIPT*
- FACILE A BRANCHER
- Temps accès moyen 85 ms
- Capacité 10 millions de caractères

*Compatibilité locoscript développée par locomotive Software

REVENDEURS - COMMANDE MINIMUM 6 UNITES

JE COMMANDE

M. E. R. C. I.

Rue Ampère
ZI INGRE
45140 ST JEAN DE LA RUELLE
Tél. : 38 72 22 83 - 38 43 11 83

NOM :
ADRESSE :
.....
CODE POSTAL :
VILLE :

CHEQUE JOINT à la commande

Produit	Qté	PRIX Un.	TOTAL
PCW 9256		9997	
PCW 10		5990	
Forfait de Port		190	
		TVA 18,60 %	
MS9	NET A PAYER		



LE COIN DES LECTEURS

Vos Amstrad vous donnent des idées. Continuez d'en faire profiter l'ensemble des lecteurs. Les questions aussi sont bienvenues.

LES ROUTINES DANS UN PROGRAMME

Comment peut-on intégrer dans un seul programme toutes les routines RSX que vous avez données dans vos numéros ?

Christophe Barrault
Flayosc

La seule possibilité consiste à utiliser un logiciel d'assemblage et à lui faire avaler toutes les listes de codes source des routines. Ce travail long demande des connaissances en langage machine.

UN BON TUYAU

Voici un « truc » pour connecter un CPC sur un téléviseur sans prise Péritel, si l'on possède un magnétoscope compatible Canal +. Sur un tel magnétoscope, on trouve une prise Péritel sur laquelle on branche le CPC. On met ensuite le magnétoscope en « auxiliaire », il sert alors d'adaptateur et l'image apparaît sur le téléviseur.

M. Delacressonnière
Clermont-Ferrand

Merci à ce lecteur. A essayer si vous avez un magnétoscope compatible Canal +.

PCW CHAUFFAGISTE

Je voudrais utiliser mon PCW pour réguler le chauffage de mon pavillon. Il devra agir sur chaque connecteur individuellement.

M. Poussin
Évreux

Cet usage d'un PCW est utopique, parce que le malheureux devrait fonctionner 24 heures sur 24, sans être perturbé par la moindre coupure de courant. La liaison de l'ordinateur à l'installation exigerait une interface complexe, et le logiciel reste à écrire !

UN CPC AU BOUT DU FIL

Le programme « Liaison CPC-Minitel » de *Microstrad* n° 5, p. 28, ne fonctionne pas : la touche F0 n'a aucun effet.

Ruddy Lavoute
Puilboreau

En effet, il faut modifier le début de la ligne 1170 par :

IF CS = "# " THEN...

C'est l'imprimante Amstrad et son bit manquant qui sont responsables de cette erreur qui nous avait échappée.

RAPPEL

Lecteurs qui nous écrivez, n'oubliez pas d'indiquer votre nom et votre adresse, sans cela, pas de réponse possible...

PCW ET CPC : MÊME BASIC ?

Pourquoi n'éditeriez-vous pas un tableau de traduction Basic des CPC et PCW ? Cela faciliterait les adaptations.

Pierre Molinari
Paris

Les Basic de ces modèles sont si différents qu'un tableau ne servirait pas à grand-chose. Il est très rare qu'un programme de CPC fonctionne sur le PCW, sauf s'il a été écrit dans cette intention. Un exemple : le PCW ne possède aucune instruction graphique telle que **MOVE** et **DRAW**.

COPIE D'ÉCRAN GP 500

Je n'arrive pas à obtenir de copie d'écran sur ma GP 500. J'ai pourtant essayé tous les programmes que vous avez publiés.

Roger Dubois
Montesquieu-Volvestre

L'un de nos lecteurs a sans doute écrit ce programme. Nous le publierons... s'il nous le fait parvenir.

MERGE SUR 464

Impossible de réaliser des **MERGE** sur mon CPC 464 équipé d'un lecteur de disquettes. Ça marchait pourtant avec la cassette !

Roger Morin
Rueil-Malmaison

Ce problème se résoud facilement si le programme à « merger » a été sauvegardé en ASCII (avec **SAVE** «titre», A).

LE BON REMÈDE

Je viens de terminer un programme de « dictionnaire pharmaceutique » qui serait très utile aux médecins, pour les aider à mémoriser les avantages et inconvénients de nombreux médicaments. Il tourne sur CPC 6128.

François Christiann
66, bd Victor Hugo
93400 Saint-Ouen

Nous ne publions jamais de programmes très spécifiques comme celui-là. Mais si cette réalisation intéresse certains de nos lecteurs, ils peuvent contacter directement l'auteur.

PATIENCE

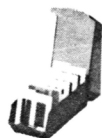
Eh oui, la rédaction de *Microstrad* croule sous le courrier. Soyez gentils d'être patients. Nous faisons tout notre possible pour vous répondre rapidement, mais certaines de vos lettres nous demandent beaucoup de recherches. Et il nous faut aussi vous préparer les futurs numéros !



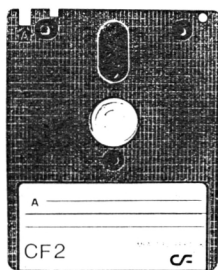


34, rue de Turin
75008 PARIS
Tél. (1) 42 93 47 32
Métros : Rome, Liège,
St-Lazare, Place Clichy.

DISQUETTE 3"



TH 172
Coffret de rangement
40 disquettes
à charnières



TH 175
Coffret de rangement
10 disquettes

130 F

~~27 F~~

25 F

49 F

POUR AMSTRAD*

EN PROFITANT DE NOS PROMOTIONS

- 1 TH 175 + 10 DISQUETTES 3" **299 F**
- 1 TH 172 + 20 DISQUETTES 3" **630 F**
- DISQUETTE SEULE 3" (minimum 10 pièces) **28 F**

*marque déposée

PRIX TTC

S.A.R.L. MICRO-C

3, bd. de Beaumont
35000 RENNES
tél. 99.31.76.41

Éducatifs (sur DQ-CPC)

- Maths-second-cycle 250,00
- Équations (3^e, 2^e) 200,00
- Géométrie (3^e, à T) 200,00
(géométrie plane et transformation)
- Espace et solides (1^e, T) 200,00
- Maths 54 (algèbre 5^e, 4^e) 200,00

Utilitaires

- Cherry-Paint (D.A.O.) 280,00
- Ramdisk (CPC avec 128 K) 180,00
- PCW-Paint (D.A.O.-PCW) 350,00

Joindre chèque à la commande
+ 3 timbres à 2,20 F.

MICRO-STAR ... MICROFOLIE'S

nouveau

*A réserver
immédiatement*



AMSTRAD PC 1512

double disquette mono : 7.460 F

double disquette couleur : 9.713 F

disque dur 20 mega mono : 9.990 F

disque dur 20 mega couleur : 11.890 F

Microfolie's, les spécialistes.

Versailles, 4, rue André Chénier - (1) 30.21.75.01

Saint-Germain en Laye, 34, rue des Louviers - (1) 34.51.71.11

LISTE DES ANNONCEURS

AMIE	p. 23
Amstrad Expo	p. 4
Borland International	p. 3
Coktel Vision	p. 13
Commande Electronique (La)	pp. 5-6
Control Reset	p. 63
Delta Sud Télé	p. 24
FDS-Édimicro	p. 47

Infomanie	p. 65
Le Témoignage (Cassettes)	p. 37
Logys	p. 68
Loisitech	p. 9
MERCI	pp. 24 et 61
Micro-C	p. 63
Microfair	p. 59
Microfolie's	pp. 24 et 63
Micro Programmes 5	p. 24
Nogema	p. 24
Onde maritime (L')	p. 24
Ordinateur Individuel (L')	p. 15

Players	p. 2
PSI	pp. 16-17
Sagest	p. 24
Sémaphore	p. 30
Sybox	pp. 52-53
Vidéo Shop	p. 55
Wéka (Éditions)	p. 67
Wings Microelectronics Distribution	p. 31
Microstrad informations	pp. 24 et 66

OÙ TROUVER QUI ?

ACTIVISION, voir Loricels. **ALLIGATA SOFTWARE**, 1 Orange Street, Sheffield, Grande-Bretagne. **AMSOFT**, voir Amstrad France. **AMSTRAD FRANCE**, 72/78, Grande-Rue, 92310 Sèvres, (1) 46 26 34 50. **APC** (association pour la promotion du CPC), 109, rue Gaston-Lauriau, 93100 Montreuil, (1) 48 59 71 01. **ARIES**, BP 22, 02220 Braine, 23 74 12 65. **AROBASE INFORMATIQUE**, 53, rue Lacépède, 75005 Paris, (1) 47 07 73 31. **ASHTON-TATE**, voir La Commande Electronique. **BORLAND INTERNATIONAL**, 78, rue de Turbigo, 75003 Paris, (1) 42 72 25 19. **BY INFORMATIQUE**, 7, rue de la République, BP 73, 26300 Bourg-de-Péage, 75 02 17 18. **CAS DISTRIBUTION**, BP 3, 60153 Rethondes, 44 75 21 83. **CDS SOFTWARE**, CDS House, Beckett Road, Doncaster, South Yorks DN2 4AD, (0302) 21134, Grande-Bretagne. **CEDIC-NATHAN**, 6/10, boulevard Jourdan, 75014 Paris, (1) 45 65 06 06. **CHARLES CORBOU MICRO-INFORMATIQUE**, 14, rue du Mail-Richelieu, Paron, 89100 Sens, 86 64 52 90. **CHIP**, voir Innelec. **COBRA SOFT**, 32, rue de la Paix, BP 155, 71104 Chalon-sur-Saône Cedex, 85 93 20 01. **COKTEL VISION**, 25, rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt, (1) 46 04 70 85. **CORE**, 112, Place-des-Miroirs, 91000 Évry, (1) 60 77 71 21. **CP SOFTWARE**, 15 Despard Road, Houdan N19 5ND, Grande-Bretagne, (01) 272 2918. **CRL GROUP PLC**, CRL House, 9 King Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Grande-Bretagne. **D3M**, 3/5, rue de Solferino, 92100 Boulogne, (1) 46 09 03 11. **DIGITAL INTEGRATION**, voir Wings Microelectronics Distribution. **DIALOG INFORMATIQUE**, 14, rue des Bouvreuils, 37390 Notre-Dame d'Oe, 47 64 74 94. **DOMARK LTD**, 204 Worpel Road, London SW20 8PN, Grande-Bretagne, (01) 947 5622. **DUCHET**, 51 Saint-George Road, Chepstow NPC 5LA, Grande-Bretagne, (0291) 25780. **DURELL SOFTWARE**, voir Innelec. **ÉDIMICRO**, 121/127, avenue d'Italie, 75013 Paris, (1) 45 85 00 00. **ÉDINOVAION**, 4, allée du Josas, 78350 Jouy-en-Josas, (1) 39 56 31 53. **ELECTRIC DREAMS SOFTWARE**, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hants SO1 2EW, (0703) 229694, Grande-Bretagne. **ELITE SYSTEMS LTD**, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, Grande-Bretagne, (0922) 55852. **ENGLISH SOFTWARE**, voir Guillemot International

Software. **ÉPYX**, voir D3M. **ÈRE INFORMATIQUE**, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 94200 Ivry-sur-Seine, (1) 45 21 01 49. **ETSF (Éditions Techniques et Scientifiques Françaises)**, voir Radio. **EUROGICIEL**, BP 3, 91310 Monthéry, (1) 69 01 00 26. **EYROLLES**, 61, boulevard Saint-Germain, 75005 Paris, (1) 46 34 21 99. **FIL (France Image Logiciel)**, Tour Gallieni 2, 36, avenue de Gallieni, 93175 Bagnole Cedex, (1) 48 97 44 44. **FIREBIRD**, voir Innelec. **FOUCHER**, 128, rue de Rivoli, 75038 Paris Cedex 01, (1) 42 36 38 90. **FREE GAME BLOT**, Cidex 205, Croles, 38190 Brignoud, 76 08 29 29. **GAZOLINE SOFTWARE**, voir Innelec. **GRADCO FRANCE**, 24, rue de Liège, 75008 Paris, (1) 42 94 99 69. **GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE**, BP 2, 56200 La Gacilly, 99 08 90 88. **HACHETTE INFORMATIQUE**, 24, boulevard St-Michel, 75006 Paris, (1) 46 33 84 68. **HATIER**, 8, rue d'Assas, 75006 Paris, (1) 45 44 38 38. **ICS**, voir Amsoft. **IMAGINE SOFTWARE**, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Grande-Bretagne. **INFOGRAMMES**, 26, rue Beaubourg, 75003 Paris, (1) 48 04 70 80. **INITIEL**, 26, rue Saussier-le-Roy, 75017 Paris, (1) 43 35 30 49. **INNELEC**, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, Bloc 1, 93506 Pantin, (1) 48 91 00 44. **JAMES**, voir Amsoft. **KONAMI**, voir Imagine Software. **KUMA COMPUTERS LTD**, 12, Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire RG8 7JW, Grande-Bretagne, (07357) 4335. **LA COMMANDE ELECTRONIQUE**, 7, rue des Pries, 27920 St-Pierre-de-Bailleul, 32 52 54 02. **LOGICYS**, 31, allée des Tilleuls, Domaine de Fayzeau, 33270 Bouliac, 56 40 94 75. **LOGYS**, 3, rue Ferdinand Buisson, 92110 Clichy, (1) 47 30 04 36. **LOISITECH**, Centre Commercial Terminal 93, 93106 Montreuil Cedex, (1) 48 59 72 76. **LORICELS**, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, (1) 47 52 11 33. **MARTECH**, Martech House, Bay Terrace, Pervensey Bay, East Sussex BN24 6EE, Grande-Bretagne. **MASTERTRONIC**, 170, quai de Jemmapes, 75010 Paris, (1) 42 40 58 48. **MELBOURNE HOUSE LTD**, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, Grande-Bretagne. **MERCI**, 23, rue Ampère, ZI Ingre, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle, 38 43 11 83. **MICRO PROGRAMMES 5**, 82/84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris, (1) 42 93 24 58. **MICRO APPLICATION**, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, (1) 47 70 32 44. **MICRO-C**, 3, boulevard de Beaumont, 35000 Rennes, 99 31 76 41. **MICROFAIR**, 255, boulevard Voltaire, 75011 Paris, (1) 43 72 30 78. **MICROIDS**, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-

Malmaison, (1) 47 52 00 18. **MICROPOOL**, voir Innelec. **MICROPRO FRANCE**, 18, place de la Seine, Silic 194, 94563 Rungis Cedex, (1) 46 87 32 57. **MICROPUCE**, 87, boulevard de Valmy, 59650 Villeneuve-d'Ascq, 20 47 18 57. **MICROSOFT**, N° 519, Local Quebec, 91946 Les Ulis Cedex, (1) 64 46 61 36. **MICTEL MICRO-INFORMATIQUE**, 4, rue André-Chénier, 78000 Versailles, (1) 39 51 99 88. **MIKRO GEN**, Unit 15, The Western Centre, Western Road Bracknell, Berks RG12 1RW, Grande-Bretagne, (0344) 427 317. **MINIPUCE**, 36, Domaine de la Boissière, 78890 Garancière, (1) 34 86 51 13. **MIRRORSOFT**, voir Innelec. **NEXUS PRODUCTIONS**, voir Guillemot International Software. **NORSOFT**, 49, rue des Rosiers, 14000 Caen, 31 86 56 69. **OCEAN UTILITIES LTD**, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Grande-Bretagne, (061) 832 6633. **PM INFORMATIQUE**, 22, place de la République, 59170 Croix, 20 98 29 29. **PSI DIFFUSION**, BP 86, 77402 Lagny Cedex, (1) 60 06 44 35. **RADIO**, 9, rue Jacob, 75006 Paris, (1) 43 29 63 70. **RAINBOW PRODUCTION**, 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, (1) 47 78 49 43. **ROMANTIC ROBOT UK LTD**, 77 Dyne Road, London NW6 7DR, Grande-Bretagne, (01) 625 9463. **SÉMAPHORE LOGICIELS**, La Plaine, 1283 Genève, Suisse, (022) 54 11 95. **SIREN SOFTWARE**, voir Sémaphore Logiciels. **STARLINE**, voir Innelec. **SYBEX**, 5/8, impasse du Curé, 75018 Paris, (1) 42 03 95 95. **TASMAN SOFTWARE**, voir Sémaphore Logiciels. **TECHNI MUSIQUE ET PAROLE INFORMATIQUE**, Centre commercial, rue Fontaine-du-Bac, 63000 Clermont-Ferrand, 73 26 21 04. **TRANSOFT**, 38, rue Sevran, 75011 Paris. **UBI SOFT**, 1, voie Felix-Eboué, 94000 Créteil, (1) 43 39 23 21. **ULTIMATE PLAY THE GAME**, The Green, Ashby-de-la-Zouc, Leicestershire LE6 5JV, Grande-Bretagne. **US GOLD FRANCE**, BP 3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteaufort-de-Grasse, 93 42 71 44. **VIFI INTERNATIONAL**, 6/10, boulevard Jourdan, 75014 Paris, (1) 45 65 06 06. **VIRGIN GAMES**, voir Guillemot International Software. **VORTEX**, voir Wings Microelectronics Distribution. **WINGS MICROELECTRONICS DISTRIBUTION**, 205, rue du Faubourg-St-Honoré, 75008 Paris, (1) 42 89 37 26.

Nous remercions la société Habitat pour sa collaboration à la photo de couverture.

MICROSTRAD

LA REVUE DES MICROS AMSTRAD

2^e ANNÉE

5, place du Colonel-Fabien, 75491 Paris cedex 10
 Tél. : (1) 42 40 22 01 - Telex : GR TEST 215105 F
 Télécopieurs (gr II et III) : (1) 42 45 80 96 (rédaction)
 et (1) 42 40 22 01 Poste 2624 (publicité)
 Belgique : 21, rue Langeveld, 1180 Bruxelles
 Tél. : (02) 374 90 10
 Suisse : 19, route du Grand-Mont, 1052 Le Mont-sur-Lausanne
 Tél. : (021) 32 15 65

RÉDACTION

Rédacteur en chef-adjoint : Anne-Sophie Dreyfus
 Fabrication, Secrétariat de rédaction : Françoise Zerbib
 Assistante, Promotion : Ghislaine Le Bourhis
 Rédaction magazine : Romain Dussart

Conseiller technique : Jean-Pierre Lalevée

Correspondante en Grande-Bretagne : Christina Erskine
 Couverture : Louis Bourjac (photo)

Ont collaboré à ce numéro :

Daniel Audiffren, Louis Bourjac, Jean-Marc Campaner, Monique Chambard, Jean-Baptiste Comiti, Roland Coquard, Josette Cottin, Philippe Dalibard, Hélène Dinard, Jérôme Durand, Augustin Garcia, Jean-Michel Gatey, Gérard-Louis Gautier, Henri Gillarès-Calliat, Sylvie Grindorge, Joël Jardouin, Philippe Langlois, Sylvain Lemaire, Tony Luzzy, Hervé Moritz, Isabelle Petit, Bernard Poisot, Stéphane Sémirat, Toffe, Jean Turchi, Bruno Verrière, Maurice Vibert, Rudolf Ziegans.

PUBLICITÉ

Chef de publicité : Bénédicte Lizon

DIFFUSION

Directeur des abonnements : Eliane Garnier assistée de Muriel Watremetz et Cécilia Mollicone
 Diffusion NMPP : Béatrice Ginoux-Defermon

DIRECTION DE LA PUBLICATION

Directeur de la publication, responsable de la rédaction : Gilbert Cristini

Comité d'édition : Jean-Marc Chabanas, Jacky Collard, Gilbert Cristini, Jean-Marie Desaintquentin, Christian de Fournas, Eliane Garnier, Jean-Yves Latizeau, Didier Petit et Martine Sollienne (Éditeur).

Société de presse et de publications spécialisées (SPPS), SA au capital de 275 000 FF - RCS Paris B311243794 - 99 ans à compter de

1977 - 5, place du Colonel-Fabien, 75010 Paris - Président-Directeur-Général : Gilbert Cristini

© Microstrad, Paris 1986

Microstrad, la revue des micros Amstrad, est une publication du Groupe Tests



Microstrad est indépendante d'Amstrad.

Amstrad, CPC 464, CPC 664, CPC 6128, PCW 8256, PCW 8512, PC 1512 sont des marques déposées par la société Amstrad.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemples et d'illustrations, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (alinéa 1^{er} de l'Art. 40). Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les Art. 425 et suivants du Code pénal.

Nouvelles imprimeries champenoises, 8, rue de la Potière, 51450 Bétheny. Dépôt légal octobre 1986.

POUR CEUX QUI ONT LA PASSION DE LEUR AMSTRAD

N°1

MICROSTRAD

LA REVUE DES MICROS AMSTRAD

- METTRE UN MACINTOSH DANS VOTRE AMSTRAD
- 20 LOGICIELS SUR LE GRILL
- L'AMSTRAD CPC 6128 : 128 KO ET CP/M+**
- DES GRAPHISMES A GOGO
- CPC 464 - 664 - 6128 : LEQUEL CHOISIR ?
- PROGRAMMES ET ASTUCES POUR CPC 464 A 6128



M2278 - 1 - 28 F

septembre/octobre 1985 - N° 1 - 28 F
Suisse : 8 FF - Belgique : 210 FB - Canada : 2,95 \$C

DECouvrez...

... LA FACE CACHEE DE VOTRE CPC : astuces, idées, conseils, tout pour comprendre votre micro, son anatomie, son fonctionnement, sa programmation et exploiter ses capacités graphiques et sonores.

COMPTEZ...

...VOTRE CPC 464, 664 OU 6128 : passionnés, petits ou grands, spécialistes ou débutants, une information pratique et la compétence d'experts au service de votre micro.

PROGRAMMEZ...

...VOTRE MICRO AMSTRAD : dans chaque numéro de MICROSTRAD, un cocktail de programmes (dessins, jeux, utilitaires, gestion, etc.) et des trucs de programmation.

- Je désire m'abonner au prix avantageux de 139 FF pour 6 numéros (200 FF étranger, 260 FF par avion). Je réalise ainsi une économie de 20% sur le prix de vente au numéro.
- Je désire recevoir le(s) numéro(s)..... de MICROSTRAD. Prix d'un numéro : 29 FF. (40 FF étranger, 50 FF par avion)

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Ci-joint, indispensable, mon règlement par chèque bancaire ou postal libellé à l'ordre de MICROSTRAD.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner à
MICROSTRAD
Service Abonnements
5, place du colonel-Fabien,
75491 PARIS Cedex 10

MS9

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuilles mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). **Prix de lancement** 375 F TTC jusqu'au 31/12/86. **Après cette date, 450 F TTC.**

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur :

"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 195 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 20 % par rapport au prix public à parution.



Enfin un ouvrage vraiment évolutif !

Editions Weka - 12, cour St Eloi
75012 Paris

EN SOUSCRIPTION
375 F*
au lieu de 450 F

BON DE SOUSCRIPTION
à renvoyer aux Editions Weka 12, Cour St-Eloi - 75012 Paris

OUI, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par chèque bancaire virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature _____

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfait pas totalement, je n'aurai qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

* Offre valable jusqu'au 31.12.86

DES LOGICIELS PROFESSIONNELS SUR AMSTRAD

L'INTÉGRÉ 2

Gestion de fichiers :

Ecran et fiches paramétrables, 9 clés, 50 zones, 30 000 fiches, tri, sélection, calcul automatique.

Mailing :

- Edition de textes LOCOSCRIPT fusionnés avec des fichiers d'origines diverses (LOGYS, dBASE II, MULTIPLAN®)
- PUBLIPOSTAGE, Edition d'étiquettes.

PCW 8256/8512

690 F

GESTION D'ASSOCIATIONS

FÉDÉRATIONS, Sections (+ différenciation d'activités). Traitement des ADHERENTS, Gestion des cotisations annuelles, Journal, Dons, Relances, Etiquettes... Reversement National ou Fédéral, Gestion intégrée de la Trésorerie, Bilan et clôture annuels.

PCW 8256/8512

1 190 F

PAIE Sous Multiplan®

Traitement des Paramètres de paie.
Bulletins mensuels par catégorie.

Constitution et Editions automatiques des journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de Retraites, Caisses de Prévoyances).

CPC 6128-PCW 8256/8512

590 F

ANALYSE FINANCIÈRE Sous Multiplan®

Ratios de GESTION
Fond de Roulement, Trésorerie
Autonomie Financière
Rendement des Capitaux
Rendement du Personnel, etc... outil de Simulation.
DOCUMENTATION CLAIRE ET ACCESSIBLE.

**CPC 6128 -
PCW 8256/8512**

240 F

MULTIPLAN est une marque déposée MICROSOFT.

Les prix indiqués sont TTC