

ALLIANCE MAG

Numéro 1

Novembre 89

Editorial

Salut à tous les fanas de la pomme. Vous tenez enfin dans vos mains tremblantes le premier numéro du **Alliance Mag**, alors, ça fait comment? Je vais répondre tout de suite à la question qui m'est posée le plus souvent: Pourquoi ce fanzine est-il sur papier, alors qu'il serait si simple de le faire sur disk? Ce fanzine est sur papier pour deux raisons en fait, premièrement parce qu'il existe pas mal de fanzines sur disks et que je voulais tenter l'expérience, et puis parce que j'aime assez la difficulté, voilà c'est tout simple.

L'objet de ce fanzine est de vous présenter les meilleurs softs par leurs tests, les meilleurs programmes par les meilleurs programmeurs, des déplombages par ceux qui maîtrisent bien la chose... enfin tout ce qui peut intéresser un possesseur d'Apple II, en espérant plaire aussi bien aux users qu'aux bidouilleurs fous. Alors si vous avez une idée, ou si vous constatez qu'il manque une rubrique contactez moi sur le

3615 code Rtel en BAL
Dead Man ou Alliance Mag.

Hélas depuis quelques semaines, nous devons déplorer la perte d'un des groupes de crackers les plus performants, pour ne pas dire l'unique groupe: **The Brain Trust**, composé de Lockheed, Oliver Twist, Copperfield et The Jokersoft. Alors cela marque-t-il la mort de l'Apple II en France? C'est à vous de répondre évidemment... Cependant il reste quelques groupes tels que: The MvGang Diffusion, The Warriors of Destiny, Hackerforce et un tout nouveau Phoenix Corporation, mais les softs n'arrivent même plus des USA... ou alors avec un retard sans nom.

Bon ben voilà, je vous souhaite d'avoir autant de plaisir à lire ce fanzine que j'en ai eu à le faire, et je tiens à remercier tous les gens qui ont participé de près ou de loin à sa réalisation et Laetitia en particulier pour son travail de correction.

Et maintenant commençons notre édito.

Vous pourrez lire un article sur les jeux de rôle, avec le test de Magic Candle, une mise au point des jeux d'arcade 89, le Minitel et ses codes magiques dans une rubrique sur la télématique, une étude d'AppleWorks et de son extension UltraMacros pour apprendre à programmer ses propres applications TimeOut, un cours d'assembleur par le fameux Jokersoft, une rubrique auto-interview, avec celle des Warriors of Destiny, un cours sur les animations en HGR et DHGR par un des membres du ACS, un super topo indispensable pour bien utiliser l'assembleur Merlin et son désassembleur Sourceror par un autre membre de l'ex-Brain Trust, Copperfield, un article sur la musique par Gandalf-Apple avec une interview exclusive d'un ancien membre des célèbres Beatles (You know?). Une explication du Fast Boot par Eddie Hawk et enfin l'interview exclusive des tout nouveaux dans le monde des crackers: Phoenix Corporation par MvCamillo.



Bonne lecture!!!

Et au prochain numéro, qui pourrait sortir au mois de décembre, qui

SOMMAIRE

Edito	1
Cours d'Asm.....	2
La terre du milieu ..	4
AppleWorks	6
Joystick en Folie ..	10
Télématik!	12
Interview	13
Cours Animation ...	14
Merlin/Sourceror ..	20
Auto-Interview	22
Musique	24
Fast-Boot	26

sait?

Hélas au moment où vous lisez ces lignes, il est possible que j'ai déjà quitté notre bon vieil Apple II pour une machine qui me semble être plus performante... (et puis les études m'y obligent). Pour l'instant rien n'est fait, mais bon!

From The Dead Man

L'assembleur c'est FACILE?

PAR The Jokersoft

1. Pourquoi programmer en assembleur?
2. Comment accéder à cet assembleur?
3. Mais où programmer dans cette mémoire?

4. Organisation de la mémoire de l'Apple II.
5. Organisation interne du 6502.
6. Exploitation des données du DOS.
7. Compatibilité des micro. 6502/65C02.

Voici, une fois de plus, des cours d'assembleur sur Apple II dans un journal. Je sais que beaucoup d'entre vous connaissent ce langage, mais encore aujourd'hui, beaucoup d'Applemaniques veulent découvrir les joies de leur microprocesseur. Donc pour les néophytes, ceci est un véritable cours où vous apprendrez l'assembleur de A à Z, pour les initiés, cette lecture vous apportera une certaine organisation de vos connaissances et une révision fort appréciable...

1. Pourquoi programmer en assembleur?

Plusieurs raisons discutables:

- Le plus grand intérêt est le temps d'accès à la machine, en effet lorsque vous programmez en basic, il faut au microprocesseur (MPU) convertir ce langage (codé sous forme de Tokens en mémoire) en langage machine pour qu'il soit compris par la machine. Tandis que l'assembleur, c'est déjà du langage machinel!
 - Vos programmes deviennent plus courts d'où un gain de place.
 - Les possibilités offertes sont plus nombreuses au niveau de la programmation, avec, par exemple, l'utilisation de sub-routines déjà écrites dans la ROM.
- Ex: \$FB60: Efface l'écran et affiche "Apple II" ou call - 1184 (APPLE II)
- \$FF3A: Emission d'un bip ou call - 198 (BELL)
- \$FF69: Entrée dans le moniteur (développé au 2) ou call - 151 (OLDRST)

2. Comment accéder à cet assembleur?

Alors là, vous pouvez exploser de joie car sur notre Apple II vous disposez de ce qui s'appelle le MONITEUR qui n'est rien d'autre qu'un assembleur intégré, et ceci n'est pas le cas des machines d'un concept nouveau telles l'Amiga ou le ST. Vous accédez à cet assembleur par l'instruction Call - 151, une étoile apparaît à gauche, fantastique on est dedans! Mais maintenant plus question de HOME ou CALL, on entre des codes hexadécimaux adressés (codes sur 1 octet car le 6502 est un MPU 8 bits).

Ex: 20 5B FC 60 00 etc...

Les commandes de cet assembleur sont:

- L (List)
- N (Normal)
- I (Inverse)
- M (Move)
- C (Compare)

- N (équivalent à un CR dans la succession des instructions)

NB: Sur les Apples IIc 128ko (>1986) ou 384ko, vous disposez en plus d'un mini-assembleur accessible en tapant !, ainsi vous entrez des mnémoniques adressés. Voici un exemple:

!6000: JSR \$FC5B (ne pas taper le point d'exclamation, bien sur!)

!6003: RTS (dès le premier pointage adresse, la numérotation)

!6004: BRK (des lignes se fait automatiquement)

!6005: etc...

Et en plus vous disposez d'un mode Trace (touche T) et Step (touche S).

3. Mais où programmer dans toute cette mémoire?

Lorsque l'on programme en basic, on tape son numéro de ligne et ses instructions sans savoir où cela se stocke dans la RAM (en fait, votre programme commence en \$801). Mais en assembleur, on peut commencer où l'on veut dans la mémoire, il faut donc faire attention à ne pas écrire des routines déjà existantes (comme celles du DOS) ou bien à des endroits inutilisables (le moniteur lui même, par exemple). Sinon on commence son programme où l'on veut en pointant par exemple.

*6000: (ne pas taper l'étoile, bien sur!)

4. Organisation de la mémoire de l'Apple II

RAM = Random Access Memory (Mémoire vive = MEV)
ROM = Read Only Memory (Mémoire morte = MEM)

\$0000-00FF: Page zéro (cf fichier PAGE ZERO dans STARFIX 6)

\$0100-01FF: la pile (en anglais the stack)

\$0200-02FF: le buffer clavier = mémoire tampon de caractères de clavier.

\$0300-03CF: LIBRE

\$03D0-03FF: vecteurs (DOS, reset, IRQ, BRK)

\$0400-07FF: page text 1 (développée au cours 2)

\$0800-95FF: LIBRE (\$0800-0BFF: page text 2
(\$2000-3FFF: page graphique 1 (HGR)
(\$4000-5FFF: page graphique 2 (HGR2)

\$9600-BFFF: DOS 3.3

\$C000-CFFF: adresses systèmes

\$D000-FFFF: ROM+Moniteur (\$D000-DFFF: future extension de la ROM
(développé au cours 2)

(\$E000-F7FF: Integer Basic Apple
 (\$FB00-FFFF: Moniteur du système

APPLE

5. Organisation interne du 6502

Le MPU 6502 comprend 5 registres qui sont:

- A = Accumulateur 8 bits, là où la plupart des instructions mathématiques sont effectuées.
 - X =) Registres d'index, leur contenu est susceptible
 - Y =) de s'ajouter à une adresse.
 - P = Registre d'état 7 bits, c'est à dire l'indicateur du dernier résultat obtenu dans l'ALU.
 - bit 7 = N: indique le signe du résultat (0=+, 1=-)
 - bit 6 = V: indique le débordement (1=nombre trop grand)
 - bit 5 = inutilisé
 - bit 4 = B: indique le break (1=la dernière instruction était BRK)
 - bit 3 = D: indique le mode décimal (1=opérations décimal codé binaire (DCB))
 - bit 2 = I: indique le mode (1=inhibe ou masque les interruptions)
 - bit 1 = Z: indique le zéro (1=le dernier résultat obtenu est nul)
 - bit 0 = C: indique la retenue (1=retenue)
 - S = Pointeur de pile, il sert à gérer sa pile suivant la règle du LIFO (Last In First Out)
- Mais aussi...
- PC = Compteur ordinal 16 bits (en anglais program counter)
 - (16 bits car PCH+PCL)
 - il est très important car il contient la prochaine

instruction à exécuter.

6. Exploitation des données sous DOS

Je parlais ici de la gestion sous DOS 3.3, premièrement je fais le ProDOS, deuxièmement, la plupart des assembleurs et donc des sources assembleur tournent sous DOS 3.3 (Lisa 1.5, ORCA/M, Merlin Pro 1.24 ou 2.43 (éditeur plein écran!), mais il en existe quand même sous ProDOS (Merlin Pro 1.34, ProCode 65C02).

Les instructions sont:

BLOAD : Charge un fichier binaire.

BRUN : Exécute un fichier binaire.

BSAVE : Sauve un fichier binaire (à utiliser de la façon suivante: BSAVE NOM,A\$xxxx,L\$xxxx où A\$ est l'adresse d'implantation du programme et L\$ sa longueur.

Mais la longueur maximale de sauvegarde sous DOS 3.3 est de \$8000 (=130 secteurs) car le DOS 3.3 ne gère qu'une seule TSL (Tracks/Sectors List). Mais on s'aperçoit d'après l'organisation de la mémoire que l'on peut faire un programme de \$800 à \$9600 soit une longueur de \$8E00, donc il manquera \$E00 soit 15 secteurs. Il faut donc que le DOS crée 2 TSL; utilisez alors le DAVID-DOS et tapez HIDOS. Et là plus aucun problème. Mais avant de faire un programme de 146 secteurs, y'a du boulot!

7. Compatibilité des microprocesseurs 6502/65C02 (voire 65C816)

Remarque: Ce chapitre est réservé aux initiés pour qu'ils ne s'ennuient pas dans ce cours!

Fonction	65C816-émulation	65C02	6502
Mode décimal			
- Après interruption	Bits 0-D	Bits 0-D	Inutilisés
- Drapeaux N et Z	Validés	Validés	Indéterminés
- ADC et SBC	Pas de cycle en +	+ 1 cycle	Pas de cycle en +
Read/Modify/Write			
- Adressage absolu indexé. Pas de chevauchement de mémoire	7 cycles	6 cycles	7 cycles
- Write	Dure 2 cycles	Dure 1 cycle	Dure 2 cycles
- Verrouillage de la mémoire	Dure 3 cycles	Dure 2 cycles	Non disponible
Saut inconditionnel (JMP indirect)			
- Durée en cycles	5 cycles	6 cycles	5 cycles
- Saut à l'adresse opérante- forme XXFF	Correcte	Correcte	Non valide
Branchement ou passage d'une limite de la page mémoire	lecture d'un byte	Lit un byte	Read non valide
Tension nulle sur la broche RDY durant l'écriture-Write.			
- Processeur 65C802	Ignoré avant Read	Stop 65C802	Idem au 65C816
- Processeur 65C816	Processeur stop	-	-
Ecriture (Write) durant reset	Non	Oui	Non
Déclaration de codes machine inexistantes	Inopérant	Inopérant	Indéterminé
Signal valide sur la broche RDY du microprocesseur	Entrée/Sortie	Entrée	Entrée

LA TERRE DU MILIEU



PAR RJP The Ultimate Apple

Voici donc une rubrique spéciale Jeux de Rôles (JDR). Vous le savez sûrement, notre chère machine (l'Apple !) est l'une des mieux fournies en ce domaine. Mais arrêtons là les palabres et passons aux actes!

Depuis quelques mois, un jeu retient particulièrement mon attention : **The Magic Candle**.

A mon avis, (personnellement je pense que !) **The Magic Candle** est ... (je n'ose même pas le dire ! ... allez ! un peu de courage ! Bon ... ok ... je le dis !) ... **The Magic Candle** (disais-je) est LE jeu de rôle sur Apple, celui que **TOUS** les Applemens **DOIVENT** posséder ! Après avoir été un fan, que dis-je, un mordu de Sorcellerie (Wizardry pour les English), passer à **The Magic Candle** a été une révélation ! **AUCUN** jdr sur Apple ne m'a autant passionné ! Pourquoi ? C'est très simple : une multitude de détails viennent donner au jeu un réalisme fabuleux, exceptionnel, géant ! Par exemple : on a la possibilité de diviser le groupe d'aventuriers en autant de parties

possibles (max:6) ! Ainsi pendant que les magiciens se reposent ou apprennent leurs sorts (chaque magicien possède un ou plusieurs livres spéciaux de magie, où il peut apprendre des sorts), les guerriers réparent les armes, vont chercher des renseignements, ou bien travailler pour gagner de l'argent ! (eh oui !) De plus, le temps est limité, ce



qui complique énormément la tâche!

Au fait, je me rends compte seulement maintenant que j'ai oublié de vous parler du but du jeu !!! Donc acte : vous incarnez dans le jeu un Ranger du nom (que vous pouvez changer) de Lukas Dreax, le démon de l'obscurité est retenu

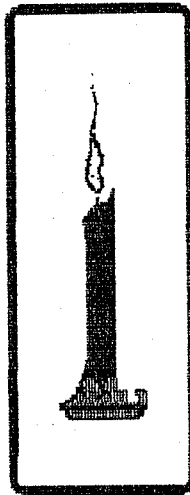
prisonnier dans une salle grâce à une bougie ! Evidemment, il ne peut pas sortir à cause de la lumière de la bougie ! Mais, une bougie, ça fond ! (D'où l'importance du temps !). Votre but est de trouver le moyen de raviver sa flamme par un moyen que je n'ai pas encore trouvé moi-même ! (J'ai quand même ma p'tite idée là-dessus !). Le dialogue tient une place importante (je dirais même plus : primordiale !) dans le jeu. Aussi il faudra au moins qu'un de vos personnages ait un excellent charisme (99/99 serait idéal). Un bon conseil : notez **TOUS** les renseignements que vous donnent les personnages rencontrés (Vous pouvez leur demander des rumeurs, des conseils ou des renseignements sur ce que vous voulez !). Le système de passage de niveau est

original : seuls les dieux (8 au total à découvrir) peuvent faire augmenter vos caractéristiques principales. De plus il vous faudra les trouver (les dieux pas les caractéristiques !) dans leur temple et avec les 4 mots magiques permettant de les réveiller ! (eh oui, ces messieurs dorment !). Concernant les autres

caractéristiques, vous pourrez les augmenter dans les écoles (!) ou au combat. Les phases de combat sont superbement bien faites ! Les sorts sont nombreux et variés : fireball, invisibilité, guérison sont au programme, avec d'autres plus surprenants comme 'Zefoar' : il s'agit d'une fireball qui explose au point que vous voulez et qui enlève pas mal de PV à tout ce qui se trouve aux alentours, même à vos personnages ! On peut citer encore 'Zutyum' qui enlève les armures et les champs protecteurs de tous vos ennemis ! (Autant dire qu'après ça, bonjour la baston !). Pour finir, les monstres ! (AAAH!!!) On rencontre des orcs (environ 10 PV), des Trolls (environ 30 PV), des monstres bizarres appelés Zébani ou encore Jerrah (qui adore vous paralyser !) et pleins d'autres encore. Certains de ces monstres peuvent avoir plus de 300 PV (ce qui est beaucoup car vous êtes limité à 99 !!!). Bon...Je m'arrête là ! Si je continue, j'en ai encore jusqu'à Noël pour vous donner tous les détails qui font de MC un must à posséder **ABSOLUMENT!** Allez...puisque vous insistez, voici un dernier détail (mais qui a son importance) : l'heure ! Le jeu dispose d'un calendrier avec heures,

minutes, Jours, Mois, Date! Ainsi, par exemple, une ville peut ouvrir ses portes entre 8h00 et 20h00 ! Au-delà, vous êtes obligés de camper dehors ! De la même façon, les divers établissements (école de magie, armurerie, boutique...) ouvrent avec les mêmes horaires, sauf la taverne (qui reste ouverte jusqu'à minuit !) et l'hôtel (qui est ouvert à

toute heure !). Si vous voulez entrer chez quelqu'un, il vous faudra frapper à la porte, une voix vous demandera le nom de la personne que vous cherchez, et si ce n'est pas le bon, impossible d'entrer !). Pour couronner le tout, sachez que les



saisons modifient ces horaires ! Que demander de plus?

Magic Candle prend 2 diskettes entières, y compris le caractere disk et marche sur tous les Apple. Un défaut à noter : le manierement du

joystick, qui est moins ergonomique ici que le clavier...

La prochaine fois, vous aurez un test aussi complet que possible de Tangled Tales, un jdr assez particulier. Bye !

From RJP
The Ultimate Apple

THE MvGANG Diffusion

TMVG (The MvGang) est le rassemblement de deux copains (pour l'instant.....) s'étant fixés un but bien particulier. La DISTRIBUTION de softs à tous les possesseurs d'Apple II.

Pourquoi ? TMVG veut qu'il y ait encore plus d'Apple-men. Car pourquoi avez-vous acheté un APPLE plutôt qu'une autre machine ? Tout simplement parce que vous connaissiez un ami qui avait un APPLE et qui pouvait vous passer des softs à volonté. Voilà pourquoi TMVG est né, non pas pour remplacer cet ami, mais pour pouvoir apporter un complément et vous distribuer tous les bests et les classiques.

TMVG, c'est aussi des programmeurs (le mot est peut-être mégalo mais on ose !).

Tu es intéressé par le principe comme beaucoup déjà ? Alors connecte toi sur minitel pour de plus amples renseignements.

MV
G
a
n
g

3615 Code Rtel, BAL MvGang

AppleWorks & UltraMacros

PAR The Dead Man

Avec cet article commence une série, qui traitera exclusivement du programme intégré AppleWorks. Dans ces articles nous essayerons:

- Premièrement, de tirer partie au maximum des possibilités propres d'AppleWorks.
- Deuxièmement, d'apprendre à se servir des applications TimeOut qui peuvent lui être associées.
- Troisièmement, pourquoi pas, après avoir bien assimilé tout cela, programmer ses propres applications sur mesure en se servant d'AppleWorks lui même.

Pour commencer nous allons parler d'AppleWorks pour comprendre comment il "marche".

Fonctionnement d'AppleWorks

AppleWorks est un programme de taille importante et fonctionne à partir d'un noyau et de différents segments (Overlays), qui ne sont pas relogeables (c'est à dire que ces segments sont chargés à des adresses fixes) et qui sont stockés sur disque dans les fichiers SEG.M0 et SEG.M1. Le noyau d'AppleWorks est constitué de plusieurs fichiers:

APLWORKS.SYS, ULTRA.SYSTEM, SEG.EL et suivant le type de machine SEG.XM, SEG.RM ou SEG.OO.

Carte mémoire de l'Apple après le chargement.

Carte mémoire principale

\$0000-\$07FF	
\$0800-\$0FFF	Paramètres et zone de travail.
\$1000-\$20FF	Noyau AppleWorks.
\$2200-\$8FFF	Zone de chargement des segments transitoires et des fichiers.
\$9000-\$BAFF	Normalement libre, mais utilisé par des extensions du bureau.
\$BB00-\$BFFF	Buffers de ProDos.
\$D000-\$DFFF	ProDos (Bank 1).
\$E000-\$EFFF	SEG.RM ou SEG.OO ou SEG.XM (Bank 2)

Carte mémoire auxiliaire

\$0300-\$03FF	UltraMacros.
\$D000-\$DFFF	SEG.EL.

Voici maintenant les adresses de chargement des segments (coordonnées sur le disk):

Num Fichier Position Long Adress Commentaire

Num	Fichier	Position	Long	Adress	Commentaire
\$01	SEG.M0	\$000021	\$0F72	\$6C00	BdD
\$02	SEG.M0	\$000F93	\$213A	\$3A00	BdD
\$03	SEG.M0	\$0030CD	\$05BB	\$3A00	BdD
\$04	SEG.M0	\$003688	\$060A	\$3A00	BdD
\$05	SEG.M0	\$003C92	\$0534	\$3A00	BdD
\$06	SEG.M0	\$0041C6	\$0930	\$3A00	BdD
\$07	SEG.M0	\$004AF6	\$04DF	\$4300	BdD
\$08	SEG.M0	\$004FD5	\$0761	\$4300	BdD
\$09	SEG.M0	\$005736	\$0394	\$3F00	BdD
\$0A	SEG.M1	\$000087	\$0487	\$4300	BdD
\$0B	SEG.M1	\$00050E	\$0FD1	\$4300	BdD
\$0C	SEG.M1	\$0014DF	\$0D7B	\$4300	BdD
\$0D	SEG.M1	\$00225A	\$13E8	\$4800	BdD
\$0E	SEG.M1	\$003642	\$0DBF	\$4300	BdD
\$10	SEG.M1	\$004401	\$0798	\$6F00	TdT
\$11	SEG.M1	\$004B99	\$3136	\$2200	TdT
\$12	SEG.M1	\$007CCF	\$0783	\$2200	TdT
\$13	SEG.M1	\$008452	\$1FB9	\$2500	TdT
\$17	SEG.M1	\$00A40B	\$1800	\$2200	TT
\$18	SEG.M1	\$00BC0B	\$07F9	\$7600	TT
\$19	SEG.M1	\$00C404	\$17E2	\$3A00	TT
\$1A	SEG.M1	\$00DBE6	\$10A3	\$5200	TT
\$1B	SEG.M1	\$00EC89	\$0F78	\$5200	TT
\$1C	SEG.M1	\$00FC01	\$0A1B	\$5200	TT
\$1D	SEG.M1	\$01061C	\$13E6	\$5200	TT
\$1E	SEG.M1	\$011A02	\$13FE	\$5200	TT
\$1F	SEG.M1	\$012E00	\$0BC8	\$5200	TT
\$20	SEG.M1	\$0139C8	\$1EB8	\$2200	Menu général.
\$21	SEG.M1	\$01588D	\$08E9	\$4200	
\$22	SEG.M1	\$016169	\$1812	\$4200	
\$23	SEG.M1	\$01797B	\$0312	\$4200	
\$24	SEG.M1	\$017C8D	\$0CE8	\$4200	
\$25	SEG.M1	\$018975	\$06F6	\$4200	
\$26	SEG.M1	\$01906B	\$01D2	\$4200	
\$27	SEG.M1	\$01923D	\$03BF	\$4200	
\$28	SEG.M1	\$0195FC	\$0696	\$4200	
\$29	SEG.M1	\$019C92	\$021C	\$4200	

\$2A SEG.M1 \$019EAE \$0261 \$4200
\$2B SEG.M1 \$01A10F \$0B18 \$4200 Formateur.

(Le segment \$2B devient PathFinder si vous l'avez installé)

Avec les adresses de chargement, on voit très bien qu'il n'est pas possible d'utiliser tous les segments en même temps (rassurez vous le programmeur y a pensé et les segments sont "incompatibles").

De plus le noyau contient une table en mémoire avec tous les renseignements suivants:

- Adresse de chargement du segment.
- Coordonnées sur disque.
- Fréquence d'utilisation.
- Adresse effective du segment s'il est en mémoire.

La fréquence d'utilisation est en fait un compteur, à chaque fois que vous avez à charger un segment du disque et que vous manquez de place, le noyau scrute cette table et efface le segment dont le compteur est le plus élevé. Ensuite il incrémente tous les autres et le segment qui est utilisé voit son compteur mis à zéro.

Nous n'allons pas désassembler tout AppleWorks dans ce journal, ce serait inutile et prendrait beaucoup de place. Il suffit de connaître les primitives et leur point d'entrée. Le noyau a pour fonction de gérer l'affichage, les menus, les différents calculs sur les entiers et les chaînes. Il permet, au moyen de primitives à point d'entrée fixe de former en quelques sortes les outils nécessaires d'AppleWorks (c'est un peu comme la Toolbox de l'Apple //GS pour le graphisme). Grâce à cette technique, AppleWorks n'utilise pas la ROM et considère votre Apple comme de la mémoire, des softswitchs et un microprocesseur. Tout est programmé dans AppleWorks, le programme est alors fermé. C'est ici que TimeOut intervient, le noyau intégrateur permet de programmer (en Assembleur évidemment) ses propres applications ou des extensions bien pratiques que l'on peut utiliser à l'intérieur d'AppleWorks.

Nous allons d'abord nous intéresser aux primitives régulières d'AppleWorks. On trouve les points d'entrée de ces primitives dans deux tables sous forme de JMP Adresse. La première table va de \$10F7 à \$118F et la seconde de \$D002 à \$D04C, nous avons donc 77 primitives. Dans cet article nous n'allons pas détailler toutes ces primitives, mais une partie d'entre elles.

Nom Entrée Utilisation

Load	\$10FA	Chargement de segments en mémoire.
Concat	\$10FD	Concaténation de 2 chaînes.
Home	\$1100	Efface un certain nombre de lignes
Convdec	\$110C	Convertit un nombre en chaîne
Bell	\$110F	Sonnerie
Gotab	\$1118	Place le curseur en x,y
Move	\$114B	Déplacement d'une zone mémoire
Affhaut	\$1157	Affiche une chaîne en en-tête
Getkey	\$115A	Attend une touche
Copystr	\$116C	Copie une chaîne dans une autre
Affstr	\$116F	Affiche une chaîne
Affcar	\$1181	Affiche un caractère
AffcarN	\$1187	Affiche N fois un caractère
Restore	\$D005	Restaure le segment sauvé

Store \$D011 Sauve un zone sur le bureau
Clear \$D01A Libère l'espace sur le bureau
Convhex \$D044 Conversion d'un nombre en chaîne

Primitive Load: \$10FA

Pour se fabriquer une nouvelle fonction dans AppleWorks il est inutile de reprogrammer tout et on peut donc utiliser les différents segments qui forment AppleWorks. La syntaxe de la primitive Load est la suivante:

```
LDA #Seg_num  
JSR Load
```

Où Seg_num est le numéro du segment à charger. Il y a différentes possibilités, si le bit de poids fort est à 0, le segment est simplement chargé en mémoire à l'adresse prévue, tandis que si le bit de poids fort est à 1, le segment est chargé puis exécuté.

Certains segments ont besoin de paramètres supplémentaires lors de leur chargement, une sorte de code d'appel, ce code est placé dans le registre X. C'est d'ailleurs le cas des segments spécialisés (\$01 pour la base de données, \$10 pour le traitement de texte ou \$18 pour le tableur). Par exemple:

```
LDA #$10  
LDX #$06  
JSR Load
```

Cette séquence "ouvre" le fichier traitement de texte, alors que la séquence

```
LDA #$10  
LDX #$01  
JSR Load
```

le ferme.

Primitive Concat: \$10FD

Cette primitive sert à concaténer deux chaînes de caractères en une.

Syntaxe:

```
JSR Concat  
DA Chaîne_1  
DA Chaîne_2  
Chaîne_1 STR "Bonjour"  
Chaîne_2 STR "à tous"
```

La chaîne 2 devient Chaîne_2+Chaîne_1

Il faut penser lors de la programmation à laisser assez de place pour la chaîne 1.

Primitive Home: \$1100

Efface un certain nombre de lignes entre deux pointeurs \$95 et \$96.

Syntaxe:

```
LDA #$02  
STA $95  
LDA #$15  
STA $96  
JSR Home
```

Ceci efface l'écran utile d'AppleWorks.

Primitive Convdec: \$110C

Conversion d'un nombre dans l'accumulateur en une chaîne STR pointée par \$1018.

Syntaxe:

LDA #nombre
JSR Convdec

La chaîne résultante se trouve à l'adresse \$1016.

Primitive Gotab: \$1118

Place le curseur à la position définie par les registres X et Y.

Syntaxe:

LDX #Htab
LDY #Vtab
JSR Gotab

Primitive Move: \$1142

Syntaxe:

JSR Move
DA Arrivee
DA Debut
DA Longueur

Déplace la zone mémoire qui commence à l'adresse Debut de longueur Longueur vers l'adresse Arrivee.

Primitive Affhaut: \$1157

Affiche une chaîne en en-tête.

Syntaxe:

JSR Affhaut
DA Entete

Entete est un chaîne de caractères, la primitive l'affiche sur la première ligne et la centre. Elle affiche également le nom de l'application en cours dans la fenêtre Escape. Ceci permet de faire des sous-menus et de savoir où on est.

Primitive Getkey: \$115A

Syntaxe:

JSR Getkey

Attend une touche au clavier dont le code en retour se trouve dans l'accumulateur.

Primitive Copystr: \$116C

Syntaxe:

JSR Copystr
DA Chaîne_1
DA Chaîne_2

On copie la chaîne 1 dans la chaîne 2.

Primitive Affstr: \$116F

Syntaxe:

JSR Affstr
DFB Htab,Vtab
DA Chaîne

Affiche une chaîne à partir de la position Htab,Vtab. Il est à noter que si Htab=\$FF la chaîne est centrée.

Primitive Affcar: \$1181

Syntaxe:

LDX #Code_car
JSR Affcar

On affiche le caractère dont le code est dans le registre X à la position courante définie par Gotab.

Primitive AffcarN: \$1187

Syntaxe:

LDX #Nbrdefois
LDY #Code_car
JSR AffcarN

Affiche X fois le caractère dont le code est dans le registre Y à partir de la position courante.

Primitive Restore: \$D005

Syntaxe:

JSR Restore
DA Loc
DA Adresse

Charge une zone mémoire précédemment sauvee sur le bureau.

Loc = Adresse de l'emplacement de la sauvegarde.

Adresse = Adresse où l'on doit charger la zone mémoire.

Primitive Store: \$D011

Syntaxe:

JSR Store
DA Loc
DA Adresse
DA Longueur

Cette primitive est très importante si vous voulez programmer des applications qui se serviront de la page graphique 1. En effet AppleWorks va jusqu'en \$20FF et ensuite à partir de \$2100 viennent les applications TimeOut, donc il vous faut déplacer la zone \$2000-\$20FF et l'application.

Elle sauve donc sur le bureau la zone mémoire \$Adresse-(Adresse+Longueur). L'adresse Loc doit être mise à zéro avant l'appel et contient l'adresse de sauvegarde en retour. L'indicateur z indique si la sauvegarde a eu lieu ou non. (z=1 --> NON).

Primitive Clear: \$D01A

Syntaxe:

JSR Clear
DA Loc

Libère l'espace occupé sur le bureau à l'adresse (Loc).

Primitive Convhex: \$D044

Syntaxe:

JSR Convhex
DA Chiffre

Conversion d'un nombre en Hexadécimal en une chaîne décimale. Le résultat est une chaîne de caractères à l'adresse Result=\$OFD7

Voilà une liste des premières primitives d'AppleWorks, nous allons maintenant étudier la structure d'une application TimeOut:

Structure d'une application TimeOut

Pour que le noyau TimeOut puisse gérer une telle application il faut qu'elle satisfasse à quelques règles. Une application TimeOut est toujours un fichier binaire (BIN) dont le nom doit être préfixé par "TO.", constituée d'au moins un segment qui est chargé en mémoire et d'un header contenant des informations générales concernant l'application. Le premier segment est chargé

à l'adresse \$2100 mais peut être déplacé ensuite.

Le header:

\$2100-\$2102 JMP xxxx, vers début de l'application.

\$2103-\$2107 HEX 0B02E12644, signature.

\$2108 HEX 10, toujours \$10.

\$2109 1 si l'application réside en mémoire.

\$210A 1 si on doit la charger au démarrage.

\$210B Les 5 bits de poids faibles indiquent les

pages graphiques utilisées par l'application.

bit 0 = 1, page 1 en mémoire principale.

bit 1 = 1, page 2 en mémoire principale.

bit 2 = 1, page 1 en mémoire auxiliaire.

bit 3 = 1, page 2 en mémoire auxiliaire.

bit 4 = 1, Super HGR sur le IIGS.

\$210C-\$211B Nom de l'applic., - de 16 caractères.

\$211C-\$215D Nom d'accès, géré par le noyau.

\$215E-\$215F Emplacement du segment de données.

\$2160 Numéro du segment de config, ou 0.

\$2161 Numéro officiel de l'applic. pour id#.

\$2162 Numéro de version de l'application.

\$2163-\$216D Octets nuls.

\$216E Nombre de segments dans l'application.

On a ensuite la table des segments, donnés par leurs emplacements relatifs.

Le segment de configuration n'est pas exécuté mais sert

à configurer l'application au moyen de To.Utilitaires.

To.Utilitaires permet de gérer 8 types de paramètres:

Emplacement disque, data, entier, code, oui/non, vrai/faux, décimal, slot/drive.

Voilà vous êtes maintenant capable de fabriquer une application TimeOut sur mesure... Dans notre prochain numéro nous traiterons d'autres primitives, la structure du presse-papier et celle des fichiers traitement de texte.

Allez programmez bien et envoyez moi vos applications.

FROM The Dead Man

Du neuf sur la pomme!

Le Golden CLUB vous fait part de sa naissance. Un club vivant avec pas mal d'animations.



Pour tous renseignements contactez nous sur Minitel: 3615 Rtel Bal GOLDEN CLUB ou MACKY

Ici on aurait pu voir une petite pub pour votre dernière production, non?

Si vous voulez mettre un message dans ALLIANCE MAG 2 Laissez moi un message en BAL Dead Man

M U R Y A D E N

MURYADEN est le jeu que vous devez absolument posséder si vous avez aimé la série des ULTIMA. De réalisation bien française, Deckard et Elrik nous ont fait ici un must des jeux de role en francais. Des tas de villes, de donjons à explorer, des personnages avec qui dialoguer, des monstres avec qui vous battre... Enfin tous les ingrédients nécessaires à un bon jeu de role.

MURYADEN en 3 faces à demander au MvGang ou à Decard lui même au 3615 Code Rtel Bal DECKARD

Joystick en FOLIE.

PAR The Newstrunner

Bonjour à tous et à toutes!

(je l'affirme dès aujourd'hui, il y a des filles sur Apple ! Kisses to them!) Je vous salue tout spécialement vous qui ne possédez pas de minitel, et qui ne nous connaissez qu'en voyant nos noms sur des disks...

J'ai été choisi par mon estimé confrère Dead Man (vous savez, "Don't be afraid of The Dead Man", c'est lui...) pour vous causer des jeux d'arcade...

Les jeux d'arcade sur Apple II, il y a ce qu'il faut non ? Quoi qu'en pensent certains (n'est-ce pas Brian?), on peut quand même bien s'amuser avec beaucoup de softs sur notre bécane favorite sans pour autant avoir tous les avantages d'un jeu sur ST.

J'ai essayé de vous faire un petit topo sur quelques-uns des derniers jeux que j'ai retrouvés dans ma logithèque. Je n'ai en aucun cas l'intention de faire une liste de tous les jeux existants sur Apple IIe ou IIC dans cette série mais je veux simplement vous donner une idée de ce qu'on peut trouver et de ce qui vaut vraiment le coup ou pas, sans vous prendre bien sur pour des incultes dans le genre. Alors on y va...

HEAVY BARREL

(DATA EAST 1989): Comme dans la plupart des jeux de cette boîte, le but est relativement simple, démolir tous les affreux qui tentent de vous faire votre fête... On peut se demander si ce ne sont pas les mecs de chez DATA EAST qui ont inspiré les chef-d'oeuvres du cinéma U.S. que sont RAMBO ou COMMANDO, ou encore le contraire! Tous les jeux de cette boîte que j'ai eu entre les mains sont d'un niveau plutôt moyen... M'enfin la DHGR dans un jeu d'action, ça n'est pas si mal alors on le saque pas trop...

Note: ♥

BUBBLE BOBBLE

(TAITO 1989): Même si le titre paraît sympa et les deux dinosaures de la boîte aussi, ce jeu est un TAITO, et pour moi TAITO ça veut dire bâclé! En effet, les graphismes sont plus que nuls et les tableaux sont franchement simples (une référence: la sous-merde si poétiquement baptisée ARKANOID... Rien à voir avec le ARKANOID que j'avais vu chez des potes, même sur Amstrad!). Ah oui, le but du jeu, transformer de pauvres petites bestioles qui n'ont pas l'air bien méchantes grâce à des bulles en cacahuètes, bouffer les cacahuètes et hop, tableau suivant! Là encore, heureusement que c'est mon copain The Bytejuice qui l'a importé en France et fixé parce que sinon, je serais mauvais... Allez, suivant...

Note: ♥

TETRIS

(SPECTRUM HOLOBYTE 1989): Non celui-là je ne le jeterai pas, soyez-en sûr! En plus, c'est un jeu soviétique alors vous pensez: non je ne suis pas communiste, c'est plutôt parce que c'est la première fois dans l'histoire de l'informatique qu'un programmeur de l'autre côté du rideau de fer (pour autant qu'il y en ait encore un, m'enfin...) nous présente un tel chef-d'oeuvre. Vous devez vous démerder pour placer des blocs multicolores qui tombent du haut de l'écran correctement pour faire des lignes... Chaque ligne complète s'affaisse, ce qui vous permet de pouvoir en construire d'autres...

Si vous ne prenez pas le coup assez vite, votre écran sera plein de blocs et vous verrez que vous avez perdu de la place pour rien... Alliant réflexion et rapidité, ce jeu existe en 2 versions: DHGR et HGR.

Note: ♥♥♥♥

THEXDER

(EPYX 1989): Un Epyx qui après avoir été un chef-d'oeuvre sur gs, est pas trop mal sur IIe... C'est l'histoire d'un vaisseau qui se

transforme en robot dans le genre Goldorak (ou Bioman pour les plus jeunes, mais bon, moi quand j'étais petit, on voulait tous être Goldorak quand on serait grand, alors me gonflez pas avec ça, hein!) et qui se ballade dans un labyrinthe galactique peuplé de vilains martiens. Le programme pêche par les décors mais autrement ça va, c'est rapide et assez dur...

Note: ♥♥♥

BAD DUDES

(DATA EAST 1989): Non je me suis planté, chez DATA EAST, ils ont aussi regardé Bruce Lee, enfin je ne sais pas s'ils ont autant aimé que Sly ou Arnold mais bon, là n'est pas la question... Vos deux bad dudes sont chargés de sauver le président des Etats-Unis, capturé par l'immonde Dragon Ninja. Mais attention aux hordes de ninjas assoiffés de sang d'impérialistes qui vous barreront la route, ainsi que des chiens, et d'autres monstres anti-capitalistes plus marrants les uns que les autres! Par rapport au jeu de café, c'est franchement faiblard (taille des personnages, immobilisme des backgrounds, absence de sons potables) mais bon, vive la DHGR et puis le jeu est très dur... Vous allez prendre des gnons avant de gagner (j'ai fini le jeu, en trichant, mais bien obligé pour pouvoir pondre cet article). Je ne sais pas si vous connaissez ce coup (je l'ai trouvé par hasard, comme ça): vous maintenez le bouton appuyé avant de frapper et là vous faites un massacre. Je suis brave aujourd'hui (serait-ce l'amour?).

Note: ♥♥♥

THE GAMES, SUMMER & WINTER EDITIONS

(EPYX 89): Ah ouais, là vous vous dites, Epyx, ils ne savent faire que des simulations sportives et on s'en lasse! Et bien vous vous plantez!!! Si vous vous rappelez de CALIFORNIA GAMES, c'était quand même autre chose que WINTER GAMES, non ? La

Télematik!



Place à nous
(et pas aux
autres)!!!!

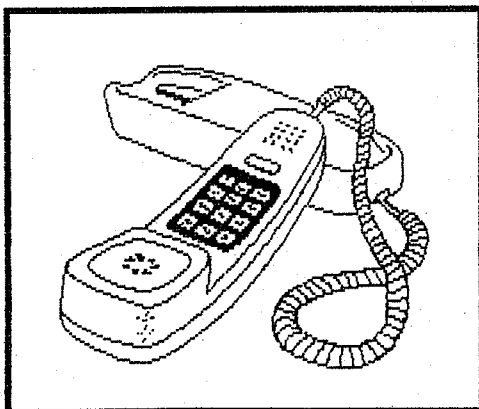
Devant ce titre quelque peu prometteur, vous devez vous demander si vous lisez bien la rubrique télémateuse d'Alliance Mag????

Ben, d'après moi, et même sous l'effet euphorisant conjugué d'une mixture infame à base de coke light et malibu, je puis vous affirmer présentement que vous ne vous êtes point trompé(s) sur la nature de la chose...

(Je dédis ce texte à la rubrique Mini Mire du regretté HHHHebdo) Paix à son ame!

Bon, nous allons causer ici de nitel, (cet engin portable avec un écran et un clavier, de codes transpac (pour donner de quoi bouffer au nitel), de micros serveurs mono et multis voies (pour le dessert du nitel), d'astuces et infos techniques (je me répète pas, là???) et ainsi de suite...

Si par le pur hasard de la chose, vous ne fûtes qu'un novice en la matière, mon humble personne fera l'effort de vous communiquer à tous et toutes sa passion



mégalo-maniaque taxative de la télématic... (Que c'est bo!!!)

Pour vous mettre dans le bain, sachez que cet objet du désir qu'est le minitel est gratuit et se trouve chez toutes les bonnes agences télécoms dignes de ce nom. Pour les services proposés, cela va d'une gamme de prix de taxations de 0 fr 0 centimes à 256 frs de l'heure, y'a pas à dire, c'est pas le choix qui manque. Or, mon but précis est de s'en servir intelligemment et de ne pas foncer sur le premier service dont vous aurez aperçu la pub dans la rue et dont la tarification horaire se situe dans les 60 balles.

Allez, comme c'est mon jour de bonté, je vous communique des accès privilégiés connus seulement d'initiés adorateurs de la sainte porteuse et à ne pas divulguer à quiconque. (en admettant que quiconque est une personne physique).

Mode d'emploi: Vous branchez le minitel à une

PAR Whisky HDC

prise de jus et la prise gigogne après votre prise téléphonique. Vous allumez l'engin. Vous composez sur le combiné téléphonique, les numéros 3.6.1.4. et vous défoncez d'un doigt déterminé la touche Connexion/Fin. Un p'tit C clignotant devra s'afficher en haut à droite à la place d'un F Comme Fin.

Une page d'accueil vidéotex se déroulera devant vos zieux et vous devrez inscrire l'un de ces codes d'accès: (au choix).

Nom Code

Rtel 135060318*rtel
Leader 117050331
Cyborg 178130141
Step 168040496
Whynot 193230144
Alfa 191180159

La manipulation effectuée, vous serez sur un service télématic convivial tarification variant selon l'heure. ex: 7.70 fr de l'heure de 22h30 jusqu'à 06h au lieu de 58 fr et des poussières de l'heure.

On dit merci à qui, là?

A suivre...
Whisky

Les Warriors of
Destiny vous
présentent

TRUC EN VRAC I

Avec Applemania, Rat, Byttlejuice et Crick.

- La Doc de Pegasus.

- La Sol de Mother Goose.

- Des polices Fontrix.

- Des programmes comme Ephémérides, Easy Fixx ou bien Picturor II qui est indispensable pour signer vos images.

- Un cours sur l'affichage HGR.

Et plein d'autres choses encore...

Bientôt TRUC EN VRAC II, si vous voulez y participer contactez tout de suite **Newsrunner** en BAL sur le 3615 Code RTEL.

The Warriors of
Destiny

précision des graphismes, les musiques folles, les animations et l'ambiance fun... Et bien Epyx remet ça avec une nouvelle série de jeux olympiques d'hiver et d'été. Il y a quelques épreuves inédites par rapport aux autres simulations d'Epyx: tir à l'arc, haies,... Mais même les autres épreuves valent le coup: le saut à la perche est une merveille du genre: plusieurs caméras sont disposées, l'animation est ultra-rapide et c'est beau... Maman! La gamine s'éclate aux barres parallèles, et ben on a l'impression qu'elle danse sur l'écran devant nos yeux ébahis! Bref, on aime... Je donne cependant un petit plus au SUMMER EDITION parce qu'il fait plus travaillé que l'autre mais ils sont bien tous les deux! M'enfin les simulations sportives on aime ou on aime pas, alors je ne veux pas vous forcer!

Note: ♥♥♥♥♥

Et voilà le chargement pour cette fois!

J'espère que vous ne m'avez pas trouvé trop mou ou bien trop dur... J'attends vos commentaires en bal NEWSRUNNER sur 3615 RTEL ou bien sur 3614 CHEZ * NEWSRUNNER!

Alors à la prochaine, dans Alliance Mag bien sur, pour la suite des aventures de The Newsranner dans le monde merveilleux du game sur Appleuh, ou ludiciel pour ceux qui ont conservé la mentalité nunucho du P.I.T. (Plan Informatique pour Tous sur Thomson... Beuark!).

Il faudra aussi que l'on pense à se faire un petit HIT-PARADE des jeux non? Et puis un petit HIGH-SCORES PARADE!

Je vous laisse, amis! Amitiés de l'Auvergnat, The Newsranner, Warrior of Destiny.

Dedicated to all my friends from Term C and especially to the cool guys of the TC Connection.

From Newsranner

Au sommaire du numéro 2:

La terre du milieu avec le test de Tangled Tales.

AppleWorks avec de nouvelles primitives.

Télématik, la rubrique du nitel.

La suite des cours d'animation graphique et d'assembleur.

Et plein d'autres articles plus fous les uns que les autres...

Les cracks de softs, un reportage sur Backster et ses "problèmes", la suite de la mise en place d'un Fast Boot.

D'autres articles techniques, la présentation d'autres softs ultra-nécessaires.

Un peu plus de choses sur le Golden Club, une interview de MvCamillo...

Et puis ça ira comme ça, parce qu'il faut en garder pour le numéro 3 (hehehe...).

Bon ben il est quatre heures du matin, demain TD de structure de données, ça va être dur, mais faut se défoncer pour Alliance Mag.

See you soon, big baboon...

INTERVIEW:

PAR MVCAMILLO

PHOENIX CORPORATION

Lieu du crime: une pièce de 13 mètres carrés avec une odeur de cigarettes et quelques verres (vides), à 18h49.

Question: Apple Seed tu es le représentant du Phoenix Corp. Explique un peu ? (origine/ buts/...):

Réponse: Bien... Je vois que tout le monde roule des yeux exorbités sur "new cracking group"... Non, vous avez bien lus, et je vous assure que c'est normal si vous n'avez jamais entendu parler du Phoenix Corp. avant...

Alors voilà: le Phoenix Corporation(=PHC) est un groupe qui s'est créé après la décision du Brain Trust que vous savez tous... Je suis pas peu fier (ça y est, ça commence, vous allez me dire) d'être à l'origine du groupe: en bref, c'est moi qui en ai eu l'idée le premier. Bon alors la j'imagine la tête des autres membres du PHC (ils sont pas avec moi): ils vont me tuer rapport à ce MOI, JE, TOUT SEUL, etc... et surtout de pas les avoir encore présentés au bout de la ligne 37!! Allez, gueulez pas, je vous présente:

NIBBLE, qui fut le deuxième, et qui a eu (a toujours d'ailleurs) de bonnes idées (j'allais mettre 'a eu deux bonnes idées'...). Il est très sympa, est assez clean, a un GS et se porte bien, merci... Il est en ce moment sur le lecteur de son prochain journal, Croc's (pardon DeadMan, t'en fait pas on fera pas concurrence...)

WILLIAM COMTE, le dernier (oui on est trois). Vous le connaissez peut-être, il a un peu fait parlé de lui avec son déplombage de Pool of Radiance (cf: le génial Crackware). Il a participé aux derniers Dox à Gaz en modifiant le boot chiant de l'original, a réussi à corriger un bug de Crackware, et en bref a déplombé pas mal de softs...

Et moi, APPLE SEED (vous avez remarqué que je me suis mis à la fin). Je déplombe depuis un petit moment sur les vieux bouts de softs que me laisse le TBT.

Notre but est de déplomber le plus de softs possibles afin que la machine de rêve que vous possédez vive le plus longtemps possible.

Je relis la question: une précision, sinon j'en connais qui vont gueuler: je suis absolument pas le chef de PHC, j'en suis seulement le représentant pour cette interview.

Question: Tu connais le TBT personnellement ? penses-tu que vous êtes meilleurs et que rien ne vous échappera et glissera entre d'autres mains ? en Bref ... Etes-vous de GROS Mégalos ?

Réponse: Je peux dire que j'ai appris l'assembleur à Copperfield, Nibble a montré à The Jokersoft comment faire un fix et William a donné des cours d'anim dhgr à Lookheed et Oliver Twist...

Non en fait, on connaît bien le TBT (comme beaucoup de monde maintenant) et ils nous ont encouragés à créer Phoenix Corporation (excusez, j'aime bien mettre le nom en entier même si vous connaissez les initiales...), et sont venus à la première réunion du groupe pour nous conseiller. Ce fut d'ailleurs le dernier Vendredi 13, une date assez remarquable pour un groupe. (NDLR: oui je

sais, je vous ai raté...)

Mais je m'égare. Reprenons: on peut pas vraiment dire qu'on est meilleurs qu'eux, ça ferait vraiment les mégalos puissance 5... Disons: pas encore...

Sinon, j'espère qu'il y aura d'autres groupes de déplombe, mais ça m'étonnerais... Ce serait marrant un peu de concurrence. D'autant que quelques-uns sont pas trop mauvais en déplombe encore sur Apple actuellement. On ne pourra pas TOUT déplomber, rapport au temps et surtout à l'argent.

Question: Phoenix Corporation ? c'est un lieu de rencontre, un nom de groupe banal ou un sens bien particulier ?

Réponse: Corporation vous connaissez: ça à le sens de regroupement au 2ième sens. Phoenix est une belle trouvaille de William Comte: cela représente à l'origine un oiseau, dans l'antiquité, qui renaissait de ses cendres. C'est aussi un symbole de liberté, de ce que vous voulez pourvu que ce soit beau. Belles métaphores tout ça, non? J'avais essayé de trouver le nom par la méthode Brain Trust de ce cher Lookheed: j'ai ouvert mon bouquin d'histoire au hasard et j'ai pointé le doigt: je suis tombé sur le fascisme, Mussolini, Hitler et tout le reste. Pas la joie tout ça...

On avait trouvé ensuite Phoenix Minds, mais Corp. sonne mieux. Alors les rares privilégiés qui nous connaissaient et nous mettaient des messages sous ce nom, vous changez d'habitude, Bal PHOENIX CORP, maintenant. PHOENIX CORPORATION ne tenait pas en entier sur Rtel.

Question: C'est bien beau la déplombe mais vous êtes déjà en action ?

Réponse: Oui mon cher! Si on a été si discret c'est fait exprès. En fait c'était pour se taper un coup de pub monstre au premier crack ("C'est qui ces mecs? Tu connais??"). Stratégie pas idiote, non?

Mais pendant ce temps on s'y est mis, vous en faites pas!! Allez, je dévoile?? Allons-y, je suis sympa... Dernières news en date:

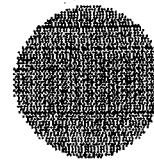
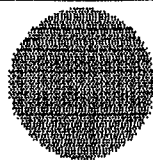
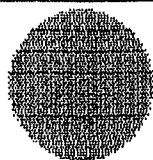
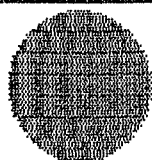
*THE SCOOP: jeu semi-role semi-aventure fondé sur un bouquin d'Agatha Christie, pour les amateurs. C'est sympa, en dhgr, avec des petits menus pour choisir son action.

*DRAGON WARS: très bon jeu d'action.

*MADDEN FOOTBALL, SPACE ROGUE, OMEGA. Pas de critique, étant donné que c'est William qui a été les chercher directement aux Etats-Unis pendant les vacances et que je les ai pas encore vus. Et bientôt d'autres. Tout ça va sortir très prochainement dès que les signatures seront mises. (Annonces en Rub, promis). Ah j'oubliais! A part le Mvgang, qui bien, sur aura les news en premier pour les distribuer en exclusivité (Sourire réjoui de Mvcamillo.) pour distribuer les softs, on a notre petit organisme à nous, dirigé par Macky: c'est le Golden Club. A retenir!! Quand à moi je vais vous souhaiter le bonsoir, vu qu'on va aller en boîte quand même pour finir les vacances avec Mvcamillo. Retenez donc: PHOENIX CORPORATION.

C'est mieux quand ça bouge

PAR ACS



Voici un petit cours sur l'animation graphique en HGR et DHGR, avec des exemples sous forme de programmes sources en assembleur.

J'espère ne rien vous apprendre en vous disant qu'il y a 2 pages graphiques... Mais pourquoi 2??? On verra ça plus tard... Pour afficher les pages graphiques rien de plus simple: Il suffit d'utiliser les softs switchs situés dans la partie des adresses systèmes entre \$C050 et \$C057. Pour utiliser un soft switch, il suffit de l'appeler d'une manière quelconque par un LDA, un STA, un BIT, un ORA ou tous les autres opcodes...

C050	; Commute le mode Graphique
C051	; Passe en mode text
C057	; Passe en haute résolution
C056	; Passe en mode basse résolution
C052	; Pour utiliser tout l'écran (sans les 4 lignes textes)
C053	; Pour laisser les 4 lignes du bas en text.
C054	; Pour sélectionner la Page 1.
C055	; Pour sélectionner la Page 2.

Ainsi pour afficher la page graphique 1, il suffit d'exécuter le programme suivant :

```
* 0300 : 8D 50 C0   STA $C050
* 0303 : 8D 57 C0   STA $C057
* 0306 : 8D 52 C0   STA $C052
* 0309 : 8D 54 C0   STA $C054
* 030C : 60         RTS
```

La résolution de l'apple est de 192 Lignes * 280 Points. Mais voyons comment sont codés ces points sur les octets. Chaque octet, huit bits, représente à l'écran 7 points. Il y a 40 octets par ligne d'où $40 * 7 = 280$ points. Prenons un octet quelconque écrit en binaire, ex : 00011010 chaque bit est numéroté: 76543210. Mais comment dire à l'ordinateur de quelle couleur est un point? Si le bit 7 est 0, les couleurs utilisées sont le vert et le violet, plus bien sur le noir et le blanc. Par contre, si ce bit 7 est à 1, alors les couleurs utilisées seront le bleu et le rouge plus toujours le blanc et le noir. Si le point se trouve sur un bit pair (ex:4), il sera de couleur verte..., sinon, s'il se trouve sur un bit impair (ex:1), il sera de couleur violette. Si le bit du point voulu est à zéro, alors le point sera éteint (ou de couleur

noire). Si 2 bits cote à cote sont à 1, alors les 2 points apparaitront en blanc. En plus de cela, les points apparaitront dans l'ordre croissant des bits ce qui est l'inverse de l'octet où les bits sont représentés par ordre décroissant. Ceci est extrêmement important pour la suite!!! Pour mieux vous en rendre compte, prenez blazzing paddles, et regardez un morceau d'image à la loupe... Autre point barbare du graphisme Apple, la répartition des lignes. Les lignes ne se suivent pas en mémoire... Pour vous en rendre compte, chargez une image avec un dos lent, un master 3.3 si vous voulez, et vous verrez bien que la première ligne apparait en haut, alors que la deuxième à peu près au quart de l'écran, et la troisième à la moitié et ainsi de suite... Il nous faut donc une routine, qui, si on lui donne le numéro de la ligne voulue, nous donne son adresse en mémoire... Pour ceci, il y a 2 méthodes.

- 1) Soit utiliser la Routine HPOSN (\$F411) dans le moniteur.
- 2) Soit utiliser une table en mémoire qui contiendrait toutes les adresses des débuts des lignes.

Je vous montre comment utiliser la première méthode. La deuxième méthode sera montrée ultérieurement, et n'est utile que parce que beaucoup plus rapide. Pour utiliser Hposn, c'est très simple. Il suffit de mettre dans A, le numéro de la ligne voulue (entre #\$00 et #\$BF en hexa), d'appeler Hposn et on a en \$26, \$27 l'adresse basse et l'adresse haute de la ligne cherchée. Ainsi:

```
*0300 : A9 20       LDA #$20
*0302 : 20 11 F4    JSR $F411
*0305 : ...         ...
```

Mais comment lui dire sur quelle page travailler ??? La page 1, 2 ou une autre page fantôme... Il y a pour cela un pointeur en \$E6 en page zéro, qui indique à l'ordinateur sur quelle page travailler. Ainsi si il y a \$20, il travaillera en page 1, si il y a \$40, il travaillera en page 2. ATTENTION, si il y a, en \$E6, une autre valeur XX que \$20 ou \$40, l'ordinateur fera ses calculs sur la PSEUDO_Page située en \$XX00. On se servira généralement très peu des routines situées dans la rom, à part HPOSN, du fait de leur inutilité totale pour faire des animations et de leur lenteur... Pourtant, il faut citer la routine BKGND2 en \$F3F6, qui permet d'effacer la page définie par \$E6 avec la couleur en \$1C. Ainsi si \$1C, contient #\$00, l'écran sera noir, si \$1C, contient

#\$7F, il sera tout blanc... Je citerai aussi comme routine, la routine WAIT en \$FCAB, qui permet une pause plus ou moins longue suivant la valeur de A. Et pendant que j'y suis, je vais vous expliquer comment rendre un programme arrêtable dès que l'on appuie sur une touche... Il faut pour cela, dès le début du programme, activer le Soft Switch \$C010, qui remet à zéro le clavier... Puis au milieu du programme de faire un LDA \$C000. Si une touche a été pressée, le bit 7 de l'accumulateur est à 1 sinon à 0... Ainsi, on peut avoir les 2 programmes suivants :

```
LDA $C000
BPL CONT
RTS ; Arrêt, une touche ayant été frappée.
CONT ...

Ou

LDA $C000
BMI END
CONT ...

END RTS
```

Après ces débuts de généralités barbantées, voici un petit programme qui illustre toutes les commandes précédentes... On va effacer la page 1, puis l'afficher et tracer une ligne blanche sur la ligne no \$20.

PROGRAMME 1.

```
LDA #$20 ; On sélectionne la page 1.
STA $E6
LDA #$00 ; On met dans $1C la couleur
; pour effacer l'écran
STA $1C ; #$00 : Couleur noire.
JSR BKGN2 ; On efface la page 1 avec
; la couleur #$00

STA $C050
STA $C057
STA $C052
STA $C054 ; On affiche la page 1.
LDA #$20
JSR HPOSN ; On se positionne, grâce à
; HPOSN sur la ligne $20
```

- * On a en sortie, en \$26,\$27 l'adresse de la ligne.
- * Pour tracer un trait blanc, on va remplir tous les octets de cette ligne par la valeur #\$7F.
- * Pourquoi #\$7F ? parce qu'en binaire ça donne:
 - * %01111111.
 - * et on s'aperçoit bien que tous les points sont bien allumés. (je rappelle une dernière fois que le bit 7 correspond au bit de couleur...)
 - * et comme 2 points adjacents donnent du blanc, il suffit de mettre cette valeur sur toute la ligne.
 - * pour avoir du blanc sur toute la ligne...

```
LDY #$00 ; On met le registre Y à 0.
LDA #$7F ; On prend dans A la valeur
; #$7F explicitée.
MORE STA ($26),Y ; Et on la met sur l'octet no Y de
; la ligne $20
```

- * SI VOUS NE COMPRENEZ PAS CE PROGRAMME ASM,
- * VOIR LE PARAGRAPHE SUIVANT...

```
INY ; Puis on fait varier Y de 0 à #$28
; pour qu'il décrive toute la ligne
CPY #$28 ; Si Y est égal à $28 (càd 40 en
; décimal), alors on s'en va car on
; a fini la ligne ( je rappelle qu'une
; ligne fait 40 octets de long...)

BNE MORE
RTS
```

Voilà un programme qu'il est bon !

Ma première animation: une apparition.

On va commencer par quelque chose de très simple : une apparition toute simple qui consiste à faire apparaître une page graphique de la page 2 sur la page 1, les lignes apparaissant les unes après les autres dans l'ordre. Pour ceci, on va effacer la page 1 puis afficher la page 1, puis ensuite copier une à une les lignes de la page 2, dans un ordre croissant sur la page 1. Le début est identique au Programme 1

PROGRAMME 2.

```
LDA #$20
STA $E6
LDA #$00
STA $1C
JSR BKGN2
STA $C050
STA $C057
STA $C052
STA $C054
LDA #$40 ; Maintenant, on se positionne
; sur la page2

STA $E6

LDX #$00 ; On affiche la première ligne

MORE_L TXA ; On transfère X dans A,

PHA ; On sauve X, car il est
; détruit par HPOSN
JSR HPOSN ; puis on calcule l'adresse de
; la ligne no X, on a donc en
; $26, et $27 l'adresse de la
; ligne no X en page 2.
```

- * Mais il nous faut l'adresse de la ligne X en page 1 que l'on mettra en \$28,\$29. La partie basse des 2 adresses est identique, par contre les parties hautes sont différentes. La partie haute de l'adresse de la ligne en page 2 est égale à la partie haute de l'adresse de la ligne en page 1 plus #\$20. (Je rappelle qu'une page graphique occupe #\$20 pages (1 page = 256 octets))

```
LDA $26
STA $28
LDA $27
SEC ; Toujours SEC devant SBC
SBC #$20 ; On soustrait #$20
STA $29
```

- * Maintenant, que l'on a les 2 adresses des 2 lignes à transférer, on peut y aller.

```
LDY #$00
MORE LDA ($26),Y ; Prend la ligne page 2
STA ($28),Y ; La met en page 1
```



```

INY
CPY #28
BNE MORE
LDA #80 ; On attend un peu...
JSR WAIT ; on fait un petit bruitage.
STA SOUND ; SOUND=$C030
PLA ; On récupère X que l'on avait
TAX ; sauvegardé dans la pile
INX ; On passe à la ligne suivante.
CPX #C0 ; Est-ce la dernière?
BNE MORE_L ; NON
RTS ; OUI... Ori arrête.

```

EXO NO 1 : Faire apparaitre l'image de gauche à droite (octect par octect)

Animations mathématiques.

On peut distinguer 2 grandes sortes d'animations. Les animations dites mathématiques et les autres... Les premières se distinguent des autres par le fait qu'elles n'utilisent pas de shapes (ou lutins, ou sprites quelconques.) et que l'effet voulu n'est obtenu qu'en faisant des 'calculs' sur une partie d'une image. Exemple d'animation mathématique: un scrolling d'une partie d'écran, et c'est ce que l'on va voir maintenant...

1. Scrolling de bas en haut.

Comment marche ce scrolling ??? C'est très simple... Si on a une image avec les lignes numérotées ainsi :

```

11111111111111111111
222222222222222222
333333333333333333
.....
mmmmmmmmmmmmmmmm
nnnnnnnnnnnnnnnnnn

```

Après l'exécution du scrolling (1 fois seulement), on obtient :

```

222222222222222222
333333333333333333
.....
mmmmmmmmmmmmmmmm
nnnnnnnnnnnnnnnnnn
111111111111111111

```

Il suffit donc de prendre la première ligne et de la mettre à la place de la dernière, puis prendre chaque ligne et la remonter de 1. Pour ceci , on va déjà sauvegarder le contenu de la première ligne dans un buffer mémoire. Puis on va mettre la ligne 2 en 1 et ainsi de suite jusqu'à la ligne m , puis on remet la ligne 1, que l'on avait sauvegardé dans le buffer à la place de la dernière ligne.

Vous avez bien compris?

PROGRAMME 3.

Je rappelle juste que je travaille sur la page 1. Et que je vais déplacer la partie de l'écran , comprise entre 0<Y<9 et #5<x<#15.

```

LDA #20
STA $E6
STA $C010
STA $C050
STA $C057
STA $C052
STA $C054
CONT LDA #00
JSR HPOSN ; 1ère étape, sauver la ligne 1
LDY #05 ; et la mettre dans un buffer.

```

```

MORE_G LDA ($26),Y
STA BUFFER,Y ; On se positionne, on déplace
INY ; la partie voulue de la ligne
CPY #15 ; dans le buffer
BNE MORE_G
LDA #01 ; Maintenant, on va déplacer la
; ligne 1 en 2, pour cela, il nous
STA LIGNE ; faut les coordonnées
; des 2 lignes...

```

```

MORE_L LDA LIGNE
JSR HPOSN
LDA $26
STA $28 ; sauve $26,$27 en $28,$29
LDA $27
STA $29
LDA LIGNE ; prend ligne suivante
SEC
SBC #01
JSR HPOSN
LDY #05

```

```

MORE_M LDA ($28),Y ; on prend la ligne 1
STA ($26),Y ; et on la met en ligne 0
INY
CPY #15
BNE MORE_M
INC LIGNE ; et on continue jusqu'à ce que
LDA LIGNE ; l'on ait nos n lignes...
CMP #09
BNE MORE_L
LDA #08 ; Maintenant, on prend les
; coord. de la dernière ligne.

```

```

JSR HPOSN
LDY #05
M_BUF LDA BUFFER,Y ; Et on move le buffer où on a
; sauvé la première ligne
STA ($26),Y ; dans la dernière ligne
INY
CPY #15
BNE M_BUF

```

* Voilà, on a terminé. Et si on veut une animation continue, il faut continuer à réexécuter ce programme.

```

LDA #60
JSR WAIT ; On attend un peu...
LDA $C000 ; teste si touche appuyée
BPL CONT ; non, alors on recommence
RTS ; OUI... On arrête

```

EXO No 2 : Faire le programme qui scrollé de haut en bas.

2. Scrolling de droite à gauche.

Juste parce que je suis en forme, je vous donne le listing du scrolling de droite à gauche octect par octect... je ne réexplique pas le principe, c'est pareil que précédemment sauf que c'est de droite à gauche.

PROGRAMME 4.

```
LDA #$20
STA $E6
STA $C010
STA $C050
STA $C057
STA $C052
STA $C054 ; Idem que précédemment.
CONT LDA #$00
STA LIGNE
MORE_LI LDA LIGNE
JSR HPOSN ; On prend les coord. de la
; ligne où on travaille
LDY #$05
LDA ($26),Y
PHA ; On sauve le premier octect
MORE_CO INY
LDA ($26),Y ; On prend le suivant...
DEY
STA ($26),Y ; On le met dans le précédent
INY
CPY #$15
BNE MORE_CO ; Et ainsi de suite
PLA
DEY
STA ($26),Y
INC LIGNE ; rien à dire sur le reste
LDA LIGNE
CMP #$0A
BNE MORE_LI
LDA #$A0
JSR WAIT
LDA $C000
BPL CONT
RTS
```

EXO No III : Pour vous amuser, faites la routine en sens inverse...

Bon, maintenant, ça va se compliquer un peu beaucoup. Si vous avez exécuté le Programme 3, vous vous rendez compte que le scrolling est impeccable... (càd ligne / ligne). Par contre, le programme précédent est un peu moins parfait, car il déplace 7 pixels à la fois. Si on veut la même précision que précédemment, il faut essayer de déplacer un pixel à la fois... Et c'est ce que l'on va voir dans le prochain chapitre...

3. Scrolling de gauche à droite point par point.

Je vais essayer de vous expliquer clairement, because c'est pas de la tarte; on va travailler sur un exemple relativement simple... On va donc essayer de décaler vers la gauche 2 octects adjacents, REPRESENTANT 14 pixels.

(1) 11100101 (2) 10101010

A l'écran, les 2 octects sont représentés ainsi :

1010011 0101010

D'accord... (bit7 éliminé, puis inverse)

Donc pour avoir un scrolling parfait il faut avoir à l'écran :

0101001 1010101

Càd avoir comme nouveaux octects 1 et 2

(N1) 11001010 et (N2) 11010101

2 exemples pris au hasard...

Tout d'abord, on travaille sur l'octect (1). On lui met à zéro le bit de couleur, pour après, quand l'octect sera décalé, ne pas confondre ce bit de couleur avec un pixel. Tout en faisant cela on va sauvegarder ce même bit de couleur, pour cela, on utilisera la commande AND ou ET. Le ET est une opération logique qui marche ainsi :

0 AND 0 = 0

0 AND 1 = 0

1 AND 0 = 0

1 AND 1 = 1

Première opération, récupérer le bit de couleur, pour cela on va faire un AND $\%10000000$, sur l'octect (1) Ainsi, il restera dans l'accumulateur $\%10000000$. En effet, on a :

```
11100101 (1) ; Vous pouvez vérifier en utilisant
AND 10000000 ; la table du ET.
-----
10000000
```

Le bit de couleur de l'octect 1 aurait été à 0, il serait resté 0 dans l'accumulateur après le AND. Maintenant, que l'on a isolé le bit de couleur, on le sauvegarde dans un buffer CC. Puis on le met à zéro dans l'octect 1. Pour cela, on utilise un AND $\%01111111$

```
11100101
AND 01111111
-----
01100101 (NEW_1)
```

Maintenant, que l'on a éliminé le bit de couleur, on va pouvoir décaler l'octect. Je vous rappelle que l'on veut faire un scrolling de gauche à droite. Pour cela, il va falloir décaler l'octect vers la GAUCHE. Oui, vous avez bien lu, vers la gauche... Mais pourquoi... Je l'ai déjà dit une fois, mais je le répète, les pixels à l'écran ne correspondent pas aux différents bits, mais sont inversés par rapport à eux... Pour cela, il y a une instruction ASL (Arithmetic Shift Left), qui décale tous les bits d'un octect vers la gauche et met l'ancien bit7 dans la carry C. Ainsi l'octect (NEW_1, qui équivaut à l'octect 1 avec le bit 7 à 0) devient :

01100101

ASL

11001010

Facile non ???

Mais ce n'est pas fini, car il faut maintenant regarder si le bit7 de ce nouvel octect est à 1 ou à 0. S'il est à zéro, on s'en fout... Par contre, s'il est à 1, ça se complique... Ça veut dire que l'ancien bit6 était à 1, donc représentait un pixel à l'écran... Et si on laisse cet ancien bit6, dans le bit7, on perd ce pixel car le bit7 ne représente pas de pixel à l'écran. Il faut donc recopier ce pixel sur le prochain octect... Pour cela, il faut faire un OR $\%0000001$ sur l'octect suivant juste après qu'on

l'ait décalé si le bit 7 de l'octect précédent était à 1 et ainsi de suite... (Je rappelle comment marche l'opérateur logique ORA :

```

0 ORA 0 = 0
0 ORA 1 = 1
1 ORA 0 = 1
1 ORA 1 = 1)

```

Ce n'est donc pas tout simple...

Appliquons le sur notre exemple... On venait de décaler l'octect et on avait donc

```
11001010
```

Le bit 7 étant à 1, on sauvegarde #%00000001 dans un buffer NN (Si il avait été à 0, on aurait sauvegardé #%00000000 dans NN) On élimine ensuite le bit de couleur par un AND #%01111111. Puis on remet l'ancien bit de couleur par un ORA CC. On a donc finalement :

```

AND      11001010
         01111111
         -----
         01001010
ORA CC   10000000
         -----
(N1)     11001010

```

Puis on recommence avec le deuxième octect... On isole le bit de couleur que l'on met dans CC, puis on met le bit7 à zéro : on a donc

```

(2)     10101010
AND     10000000
         -----
         10000000 = CC

AND     10101010
         01111111
         -----
         00101010
ASL                      ; on décale vers la gauche.
         01010100

```

Et TRES IMPORTANT, on fait un ORA NN, valeur calculée à partir de l'octect précédent...

```

ORA NN   01010100
         00000001
         -----
         01010101

```

On élimine le bit de couleur, puis on rajoute CC.

```

AND     01010101
         01111111
         -----
         01010101
ORA CC   10000000
         -----
         11010101 (N2)

```

Et ainsi après de longs calculs, on trouve les 2 valeurs trouvées expérimentalement plus haut... Pratiquement, comme on déplace souvent plus de 2 octects, il faut pour

chaque octect rajouter le correctif NN sauf pour le premier octect où on rajoute le correctif 0. Puis, une fois que l'on a terminé la ligne on rajoute le correctif du dernier octect (même principe que pour le scrolling octect par octect)

PROGRAMME 5.

```

LDA # $20
STA $E6
STA $C010
STA $C050
STA $C057
STA $C052
STA $C054
CONT    LDA # $00          ; on va parcourir toutes les
        STA LIGNE        ; lignes de 0 à A
MORE_LI LDA LIGNE
        JSR HPOSN
        LDA # $00        ; premier octect, correctif
        STA NN           ; à zéro
        LDY # $05
MORE_CO LDA ($26),Y
        PHA              ; On sauvegarde la valeur de
                          ; l'octect dans la pile
        AND # $80        ; # $80 = # % 10000000
        STA CC           ; On met dans CC le code de
                          ; couleur de l'octect
        PLA              ; On récupère l'octect
        AND # $7F        ; puis on élimine le bit7
        ASL              ; On décale vers la gauche
        ORA NN           ; On rajoute le correctif
        BPL NO_BIT7     ; Puis on regarde si le bit7
                          ; du nouvel octect est à 1
                          ; OUI
        LDX # $01
        BNE CONT_7
NO_BIT7 LDX # $00        ; NON
        STX NN           ; Et on ajuste le correctif NN
        AND # $7F        ; On élimine le bit de couleur
        ORA CC           ; Et on remet ensuite son
                          ; ancienne valeur
        STA ($26),Y     ; Et après tous ces calculs,
                          ; replacer la nouvelle valeur
                          ; de l'octect
        INY
        CPY # $15        ; Et ainsi de suite
        BNE MORE_CO
        LDY # $05        ; on ajoute le correctif du
                          ; dernier
        LDA ($26),Y     ; Octect au premier octect...
        ORA NN
        STA ($26),Y     ; Ceci, afin de ne pas perdre
                          ; la fin du window.
        (Si on ne faisait pas cela, le window s'en irait vers la
        droite et disparaîtrait à jamais...)
        INC LIGNE        ; après une ligne.
        LDA LIGNE        ; on passe à la suivante
        CMP # $0A
        BNE MORE_LI
        LDA # $40        ; boucle d'attente
        JSR WAIT
        LDA $C000
        BPL CONT
        RTS              ; That's all Folks !

```

Et le pire c'est que ça marche !!!

Pourtant, si on regarde l'animation s'exécuter on s'aperçoit qu'elle n'a pas l'air régulière... Pourtant, notre programme marche, je peux vous le garantir... Encore un des mystères de l'informatique, mais que j'éclaircirai plus tard... Pour l'instant, on n'en est pas encore à quelques subtilités de programmation (quoique...).

4. Scrolling de droite à gauche point par point

Dans ma grande (immense ?) bonté, je vous donne ce listing, car il est dans la forme, un peu différent du précédent. Si vous avez bien compris, le précédent, il suffit tout d'abord de sauvegarder le bit de couleur puis de l'annuler puis de décaler par la droite l'octect sur lequel on travaille... Pour cela, il existe une instruction LSR qui décale tout l'octect par la droite... et l'ancien bit 1 va dans la carry C, il faudrait faire un BCC pour tester sa présence ou non... Je ne vous donne pas le source commenté ici, c'est le même que précédemment... ATTENTION, au fait qu'il faut décrire la ligne en sens décroissant.

(Cf PROGRAMME 4)

5. Conclusion sur ces scrollings.

Les scrollings sont relativement simples à réaliser, sauf celui qui fait défiler point par point horizontalement. Je vous ai donné toutes les explications pour comprendre ce que l'on fait, et pourquoi il fallait faire ainsi... Néanmoins, ce n'est pas la peine d'avoir compris à fond leur fonctionnement pour les réutiliser... C'est pour ça que je vous les ai donné, prêts à l'emploi... Il suffit en effet de changer les bornes de la fenêtre à déplacer ! Et ça vous permet ainsi, de faire de simples animations pour agrémenter vos belles images... Si vous voulez d'autres sources de scrolling ou d'apparitions barbares regardez les catalogs des séries des QTIPS, que je salue au passage...

Un petit paragraphe pour une nouvelle méthode de calcul des coordonnées d'une ligne.

Jusqu'à présent, pour avoir l'adresse d'une ligne, on faisait appel à la routine Hposn en Rom. Elle avait 2 avantages, elle est présente en mémoire quoiqu'il arrive, et simple d'emploi... Malheureusement, elle est relativement lente... Pour parer cela, on va, à partir de maintenant, utiliser une table de 382 octects contenant toutes les adresses des débuts des lignes... Elle prendra environ en mémoire 1 page 1/2. Pour l'utiliser, rien de plus simple. On met dans X, le numéro de la ligne voulue puis on exécute le programme suivant :

```
LDA HGR_L0,X
STA $26
LDA HGR_HI,X
ORA $E6
STA $27
```

Et bien voilà pour cette fois, c'est terminé. La prochaine fois nous parlerons des animations proprement dites, avec les animations par shapes.

From Gog's of ACS.

Salut à toi, o lecteur!

Si ce premier numéro t'a plu, et que tu as des idées pour le prochain, contacte moi sur Minitel 3615 code Rtel en BAL Dead Man...

Si tu veux qu'il y ait un second numéro d'Alliance Mag, il faut absolument y participer. Que tu sois programmeur confirmé en assembleur, Basic, pascal, C ou autre, fanatique de jeux, utilisateur de softs de comptabilité...

Contacte moi tout de suite pour me proposer un article ou même une rubrique à animer...

Penses-y, c'est ça qui fera vivre le journal!

Petite Annonce:

Je cherche des programmeurs et Basic et en Assembleur pour me faire des programmes inclus dans Alliance Mag.

Merci de me répondre en BAL Dead Man.

Bye bye...

Merlin-Pro / Sourceror

PAR Copperfield

Trucs et astuces pour Merlin-Pro, par Copperfield.

Je vais vous parler pour ce beau canard, du plus beau programme sur Apple 2, j'ai nommé: Merlin-Pro. Pour pouvoir bien suivre cet article procurez-vous la version 2.43 de Merlin-Pro (sous DOS bien sur! Car Merlin existe aussi sous ProDOS: Merlin-Pro version 2.54). Qu'est-ce que la version 2.43 a de plus face aux précédentes versions? Bien sur quelques bugs ont été corrigés (les macros dans le linker!), le programme a été adapté pour le microprocesseur 65C02 et 65816, mais la grande innovation, dont on ne peut plus se passer une fois qu'on y a goûté: l'éditeur plein écran !!!

NOTE: Si vous n'êtes pas un néophyte, qui que vous soyez, grand dieu, semi-dieu ou simple humain connaissant déjà Merlin, allez tout de suite au paragraphe IV, je suis sur que vous y apprendrez des choses fort intéressantes et très utiles, qui ne figurent même pas dans la Doc. originale de merlin !!!

I. Présentation de Merlin et de l'assembleur en général

Qu'est-ce qu'est un assembleur? Telle est la question que se poseraient les néophytes, les autres peuvent passer ce chapitre... Un assembleur est un programme qui sert à faire des programmes en langage machine appelés sources, que l'on peut "reloger" à n'importe quelle adresse mémoire que l'on définit. Faisons une petite analogie, pour que vous compreniez mieux ce qu'est un assembleur... Rappelez-vous l'époque où les traitements de texte (tels que Apple-Writer ou Multiscribe sur Apple 2), n'existaient pas. Imaginez une personne qui devait taper ses fichiers à la machine à écrire: il n'avait PAS le droit à l'erreur, il tapait "en direct" sa lettre, une erreur de frappe et c'était la fin... Cette personne ne pouvait pas revenir en arrière pour rajouter un mot, car elle était obligée de retaper toute la lettre pour le faire, elle ne pouvait pas insérer un paragraphe dans un chapitre, bref c'était la galère. Et bien c'est exactement pareil pour l'assembleur, au lieu de taper sa lettre, qui ici est un programme, directement en langage machine, on le fait par le biais du traitement de texte qui ici est l'assembleur. L'assembleur permet les mêmes souplesses par rapport à la saisie "en direct" des codes machines (soit la programmation directe sous moniteur) que le traitement de texte par rapport aux anciennes machines à écrire. Une fois la lettre finie sous le traitement de texte on peut décider de l'imprimer, ou de la sauver sur disque. Pour l'assembleur encore pareil: une fois qu'on a fini de faire son programme on l'assemble c'est à dire qu'on le transforme en programme en langage machine (appelé code objet). Enfin l'avantage de l'assembleur réside aussi dans le fait que, lors de l'élaboration d'un programme, au lieu de saisir des codes hexadécimaux comme le veut la programmation en langage machine, on saisit le mnémonique, le nom de la commande (exemple: en

langage machine on a pour mettre une valeur dans l'accumulateur (une mémoire): A9 03 alors qu'en assembleur on a: LDA #\$03).

II. Sourceror: Utilité et utilisation.

Ce programme permet de transformer un programme langage-machine en programme source. Pour l'utiliser c'est très simple: à partir du menu général de Merlin-Pro tapez: C (pour Catalog) une fois au catalogue vous devez voir apparaître dans celui-ci un fichier de type B (binaire) nommé NEW.SOURCEROR si vous avez la version 2.43 de merlin, et SOURCEROR si c'est une version antérieure. Puis tapez: BRUN NEW.SOURCEROR (ou BRUN SOURCEROR, suivant votre version), sous merlin 2.43 vous verrez apparaître une croix en bas à gauche de l'écran, témoin que sourceror a bien été installé en mémoire et qu'il n'attend que vous pour être lancé. Pour le lancer: revenez à l'éditeur, tapez donc: E Puis tapez: VIDEO0 ou PR#0 (pour mettre en mode 80 colonnes). Enfin tapez la commande magique: USER Et à ce moment précis vous êtes sous Sourceror, vous parlez bien sur couramment l'Anglais...

Je vous résume en quelques mots l'utilisation de sourceror, car il est très simple à comprendre de soi-même:

- au début le programme vous demande si vous voulez charger un programme binaire, si c'est le cas répondre en conséquence (Y ou N) (si vous tapez N, cela veut dire que vous avez déjà le programme en mémoire !).

- tapez l'adresse que vous voulez désassembler puis L (pour list), tapez L tant que vous n'êtes pas arrivé à la fin de la liste de votre programme.

- tapez l'adresse, suivie de H (pour hexadécimal), puis un nombre, ceci dans le cas où vous auriez des tables dans vos programmes assembleurs.

- tapez ?, pour le menu qui vous expliquera (in English oeuf corse !) tout ce qui peut vous manquer.

- enfin tapez Q, pour revenir au menu principal de Merlin.

Pour revenir en mode 80 colonnes, dans l'éditeur de Merlin, vous l'avez peut-être deviné tout seul, tapez: soit VIDEO3, soit PR#3.

III. Commandes principales de l'éditeur plein écran de Merlin V2.43

Ces commandes sont au catalogue de Merlin V2.43 distribué par Numéro 6, mais je les donne ici pour ceux qui ne les auraient pas. (traduites en beau Français pour vous et pour les non anglicistes)

Editeur plein écran Merlin. Résumé des commandes par NUMERO 6 from the Village.

A) COMMANDES DE CONTRÔLE (déplacements de lignes et de curseur).

ctrl-B: curseur en début de ligne

ctrl-N: curseur en fin ligne

flèches: déplace le curseur

escape: bouge le curseur au début de la ligne

ctrl-F: trouve des caractères
 ctrl-W: déplace le curseur au mot suivant de la ligne
 ctrl-D: efface le caractère sous le curseur
 Delete: efface le caractère à gauche du curseur
 ctrl-Q: efface tous les caractères du curseur jusqu'à la fin de la ligne
 ctrl-R: remet la ligne originale
 ctrl-M(Return): retour de chariot Et insère une ligne
 ctrl-I(tab): change le mode d'insertion de caractères
 ctrl-L: change le mode de conversion minuscule
 ctrl-S: met la fenêtre des statuts de la mémoire
 ctrl-X: abandonne les changements en cours
 ctrl-Y: met un marqueur

B) COMMANDES POMME-OUVERTE (commandes globales)

Pomme-ouverte: OA + une touche simultanément:
 OA-flèches: mouvements rapides
 OA-B: aller au début du source
 OA-N: aller à la fin du source
 OA-Y: aller au marqueur mis par Ctrl-Y
 OA-D: efface la ligne courante (annulé par OA-I, OA-R)
 OA-Delete: efface les lignes précédentes
 OA-R: remplace la ligne effacée par la ligne courante
 OA-Q: choisit tout le texte de la ligne courante jusqu'à la fin
 OA-ctrl-I ou OA-tab ou OA-i: insère de nouvelles lignes sous le curseur
 OA-C: coupe dans le buffer (appuyer deux fois)
 OA-P: colle du buffer à la ligne du curseur
 OA-F: trouve du texte (recursive in all source)
 OA-W: trouve un mot (recursive)
 OA-L: trouve un label ou un numéro de ligne
 OA-X: recherche avec changement automatique (appuyer chaque fois que l'on désire le changement)
 OA-ESC: retourne à l'éditeur standard
 OA-Z: imprime l'écran
 OA-8: ligne d'astérisques
 OA-9: ligne-cadre (2 astérisques)
 OA-=: ligne de tirets
 OA-=: ligne de signés égal

C) QUELQUES EXPLICATIONS

COUPER & COLLER :

OA-C commence le mode de sélection, faire la sélection avec les flèches (ou OA-Q si vous voulez tout jusqu'à la fin) OA-C une autre fois coupera la partie en inverse dans le buffer OA-P copie SANS modifier le buffer, ce qui permet PLUSIEURS copies successives.

RECHERCHE TEXTE :

Peut toujours être arrêtée par OA-B ou ctrl-S

RECHERCHE LABEL :

Cherche seulement dans la colonne de labels (vous pouvez taper un chiffre pour les labels) Vous pouvez utiliser des 'marqueurs' comme "* 7" au début d'une ligne.

CHANGEMENT GLOBAL :

Cherche seulement des mots entiers (où composés de chiffres) <return> échoue le changement, <space bar> fait accepter le changement, 'A' fait tout changer ctrl-X annule la procédure.

DELETE :

Les lignes effacées sont placées dans un buffer spécial d'effacement qui est indépendant du buffer de copie. La commande OA-R change la ligne courante avec ce

buffer. (essayez: OA-D, quelques mouvements en bas, OA-TAB et OA-R)

Vous devez quitter l'éditeur plein écran (OA-ESC) pour pouvoir utiliser la commande ASM.

VI. Commandes spéciales Merlin-Pro.

Dans ce chapitre je vous propose des commandes absolument géniales que j'ai découvertes au fil des années sur des docs poussiéreuses, ou dans quelques sources de Glen Brendon lui même...

CHK: (cheksum) lors de l'assemblage met un octet à l'emplacement de cette commande, octet qui est un EOR en chaine de tous les octets qui la précède. Mettre donc en fin de source de préférence. Permet des petites vérifications sur votre programme soit par souci de fiabilité ou par souci de préservation de votre programme contre toute modification extérieure (name-killing, déplombage, etc...).

CYC: (cycling) commande absolument GEANTE pour tous ceux qui gèrent des timing bien précis (écriture sur disques, anims, ect...), cette commande mise en début de source, et si la commande LST OFF n'a pas été mise avant ou après, donne lors de l'assemblage (ASM), en affichant la liste du programme le nombre de cycles de chaque instructions, et le total des instructions exécutées depuis la ligne où est cette commande, attention quand même avec cette commande lors des JSR-RTS, BNE, BEQ, etc... (3 cycles si le test effectuée un branchement, et 2 si on n'en effectuée pas !) attention aussi aux sauts dans les autres pages qui rajoutent encore des cycles... Cette commande vous facilitera beaucoup la tâche quand même et montre que Mme Pouliquen s'est plantée dans le nombre de cycles de STA absolu indéxé en X et Y qui à ses dire dure 4 cycles ! (la bonne réponse est ? 5 !).

XC: mis une fois en début de source permet d'avoir accès à toutes les commandes spécifiques 65C02 (BRA, DEA, INA, PHX, PHY, PLX, PLY, STZ, TSB, TRB) mis deux fois (sur deux lignes différentes SVP): mode 65B16.

DA: très utile aussi, permet la création de tables internes au source grace aux labels, exemple: LDA (table),Y ... table DA LABELO
KBD: associée à D0, permet, lors de l'assemblage, de poser des questions, exemple: "voulez-vous sauvez le code objet ?", "anim sur page 1 ou 2 ?" ... et de changer le programme en fonction de la réponse, ou de sauver le code objet...

Dans le prochain article les commandes TR, AST, BLT, BGE.

Procurer-vous l'antique, mais non moins bonne version spéciale du BRAIN-TRUST de Merlin-Pro V2.43 !!! (chargement + rapide, compteur de boots, quelques sources de Glen Brendon & T&T, ...).

Copperfield from The Brain Trust

AUTO - INTERVIEW

The Warriors of Destiny

Giscard connaissait les réponses aux questions (sic) mais les Warriors of Destiny ont fait mieux: ils ont eu connaissance et des questions et de leurs réponses..

Question: Présentez-vous en quelques mots.

Réponse: Bonjour à tous. Au cas où vous ne le sauriez pas encore, ce sont les Warriors of Destiny au clavier! Nous sommes actuellement 6 et nous fûmes 3 à l'origine, vous savez les 3 cinglés qui ont tapé la doc en français de ULTIMA V qui a été si joliment baptisée ULTIMA V: THE DOCUMENT, c'est à dire: Deckard, Eddie Hawk et The Newstrunner. Après avoir réalisé ce petit chef-d'oeuvre, nous avons décidé tous trois de nous regrouper en une sorte de "confrérie" plus qu'en un groupe et nous avons choisi comme nom le sous-titre du jeu de role ULTIMA V: THE WARRIORS OF DESTINY. Poétique non ?

Question: Et les 3 autres dans tout ça ?

Réponse: Minute, on y arrive ! Trois personnalités du monde de l'Apple II nous ont rejoint dernièrement: Crick, (l'ex-gestionnaire du club THE BLACK CHEST sur le serveur RTEL), Astraban (que l'on ne présente plus... Quand on pense Astraban, on a le déclic SPEEDYCOPY, pas vrai ?), et The Bytejuice (notre premier allié en fait, puisque c'est lui qui a réalisé la présentation de ULTIMA V: THE DOCUMENT).

Des gens vraiment biens, ces 3 alliés ! Ah oui, on ne leur a pas donné véritablement le statut de Warriors of Destiny parce que c'est le fait d'avoir bossé ensemble sur un soft qui a fait de nous de bons amis, alors que eux ne se sont joints à nous que plus tard! Mais c'est pareil, ils font partie du groupe au même titre que nous, bien sur !

Question: Quels sont vos ages ? Et vos études ?

Réponse: Ben on doit faire une moyenne d'âge d'à peu près 18 ou 19 ans, le plus jeune étant The Newstrunner et le plus mur (on va pas dire le plus agé quand même!) Astraban. Nous suivons, en grande majorité, des études scientifiques et beaucoup d'entre nous revent d'informatique !

Question: Il y a eu des tensions au sein du groupe ?

Réponse: Non, il n'y en a jamais eu et il n'y en aura jamais je pense. Nous avons chacun notre petit caractère: le plus cool est sans nul doute Deckard, vous ne l'avez jamais vu s'engueuler avec personne lui... Alors que d'autres (n'est-ce pas Newstrunner?) sont connus

pour leur tempérament ! Mais entre nous, tout baigne !

Question: Chacun d'entre vous a-t-il une spécialité?

Réponse: Oui, on peut le dire. Il y a des polyvalents, des gens qui touchent vraiment à tout: Eddie Hawk, Deckard, Astraban: graphisme, fixxs, utilitaires, tout y passe avec eux, et d'autres qui ont une spécialité, comme The Bytejuice qui s'est perfectionné dans l'art difficile du cracking en plus de ses talents en animation! Crick est un très bon programmeur en basic et assembleur (un exemple: la série des PICTUROR qui circule sur divers disks). The Newstrunner fait surtout de la musique avec THE ELECTRIC DUET et deux ou trois autres petits trucs ! Mais chacun essaie au maximum de participer aux productions des autres.

Question: Vous nous résumez rapidement vos productions?

Réponse: Ca en fait quand même un bon nombre. Attends, on a fait ULTIMA V: THE DOCUMENT, on l'a dit... FORCE FIX I, THUNDERDOCS, on a participé aux derniers ARCHIVES du R.P.C.B., PRODOC READER (on se l'approprie m'enfin c'est le grand Deckard qui a fait tout le boulot !) et puis dernièrement TRUCS EN VRAC. Et on en a un certain nombre en préparation: FORCE FIX II et quelques autres qui feront le bonheur dans les chaumières !!!

Question: Vous avez beaucoup de contacts?

Réponse: Des amis tu veux dire... Ben avec nos dernières productions, pas mal de monde a cherché à nous contacter, et on s'est fait de sacrées bonnes relations avec des groupes qui existaient déjà: THE W.O.P.R., Hackerforce, et le tout nouveau MV Gang qui marche déjà très très fort !

Allez, on en profite, tous ceux qui le désirent peuvent nous contacter par l'intermédiaire du minitel (3615 RTEL) pour participer à une de nos prochaines productions qui se fera en étroite collaboration avec les users: TRUCS EN VRAC II !

Contactez-nous, le jeu en vaut la chandelle..

Question: Vous parlez d'amis, mais avez-vous des ennemis?

Réponse: Des ennemis... Ouais on en a ! Mais nous ne profiterons pas de cet article pour les bigshiter lâchement. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il y a un groupe avec qui nous sommes à couteaux tirés, à vous de deviner lequel... Enfin tous les Warriors ne sont pas contre eux, heureusement, il s'agit surtout de The

Newsrunner et Eddie Hawk qui ont eu des mots avec certains sur RTEL ! Mais on n'en parle pas ici... Question suivante !

Question: Pour finir la traditionnelle question: comment envisagez-vous l'avenir de l'Apple II ?

Réponse: Depuis que The Brain Trust et Godfather se sont définitivement barrés (même si certaines rumeurs voudraient le démentir), la vie est devenue assez difficile.

Les news affluent de moins en moins, et avec les conflits qui existent déjà (!), c'est franchement pas la gloire ! On avait essayé de créer un intergroupe, une sorte de Méga-Alliance mais ça a foiré à cause de la mégalomanie de certains connards... Alors les users doivent maintenant subvenir eux-mêmes à leurs besoins en sortant régulièrement des products.

Nous pensons qu'il faut aider les initiatives qui tendent à regrouper les users entre eux pour faire quelque chose de vraiment constructif: ALLIANCE MAG et TRUCS EN VRAC sont les exemples parfaits de cette idée d'union.

Question: Qu'avez-vous à dire à ceux qui vous lisent?

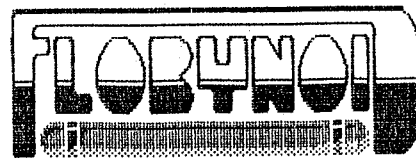
Réponse: Ne mettez pas votre Apple II à la poubelle ! Même si un jour, vous passez sur une autre machine (on vous comprend, ça nous arrivera sûrement à tous), ne vendez pas votre Apple... Vous verrez qu'un vieux truc comme ça, cadencé à 1 MHz, avec ses drives 5'1/4, c'est quand même bien sympa ! C'est l'ancêtre de la micro-informatique individuelle, l'Apple II, et même si c'est une pièce de musée pour certains, vous savez tout ce qu'on peut en tirer non ?

Question: Merci d'avoir répondu à ce petit questionnaire, les gars, on a été parfait hein ?

Réponse: Ouais, ça va, c'était bien ! Longue vie à ALLIANCE MAG et à l'Apple II... Allez on va fêter ça !

Et ils repartirent, plus cools que jamais, pour de nouvelles aventures dans la jungle micro-informatique de l'Apple II avec ses tigres, ses serpents mais aussi ses trésors et ses belles Amazones !!!

The Warriors of Destiny



Le Casse-Brique Constructible !

MENU:

- M: Pour choisir entre le jeu et l'éditeur.
- T: Pour choisir entre les Tableaux Flobynoïd ou créés.
- CTRL-H: Pour voir les meilleurs scores.
- CTRL-L: Pour charger une partie sauvegardée.
- J: Pour choisir entre joystick et souris.
- 1 à 9: Pour commencer au tableau 10, 20...

EDITEUR:

- Tout est expliqué dans le programme.
- Les Briques **noires**, à toucher 2 fois.
- Les Briques **rayées**, à toucher 1 fois.
- Les Briques **blanches à damier**, incassables.
- On ne peut pas modifier les tableaux de la disquette.

JEU:

Au bout de quelques briques, un petit cylindre rotatif descend apportant avec lui plusieurs options plus ou moins intéressantes:

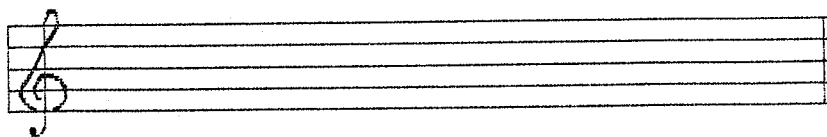
- C: capture, pressez le bouton du joystick ou de la souris pour faire repartir la balle.
- M: Multibilles, on joue avec deux billes à la fois.
- P: Porte, vous permet de passer au tableau suivant.
- L: Laser, détruit les briques cassables et les Oeïlobides.
- V: Vie, une vie en plus.
- B: Big, raquette plus grande.
- +: Arghhhhh.....

- Ctrl-A: Détruit la balle si elle est coincée.
- Ctrl-Q: Sauve la partie en dehors des phases de jeu.

Programmeurs en tous genres, réjouissez-vous!

Le Golden club organise le concours du meilleur FreeWare de l'année; doté de lots, ce concours est ouvert à tous les créateurs de freewares et peuvent être candidats les freewares Products et Productions diffusés en 1989, de quelques genres qu'ils soient. Début 1990 les membres du Golden club éliront le meilleur soft de l'année 89, et un trophée sera discerné à l'auteur du soft. Pour de plus amples renseignements ou pour déposer votre candidature, utiliser votre minitel, 3615 Rtel, Bal GOLDEN CLUB ou MACKY.

De La Musique Sur La Pomme



PAR Gandalf-Apple

Bonjour à tous et à toutes

Me voici pour vous parler de musique. Avant tout, je me présente. Je m'appelle Olivier, et je joue du piano depuis 11 ans. Je possède par ailleurs un Synthétiseur Korg Poly 800, et mes goûts sont aussi bien pour le Rock que pour la musique classique.

Cette petite présentation terminée, voici comment va se présenter ma modeste participation à Alliance Mag au niveau musique:

Dans un premier temps, je vais vous parler des programmes de musique sur Apple. Ensuite j'essaierai de vous faire une petite actualité musicale contemporaine, et de vous parler de la musique en général.

I. L'Apple II et la musique

Pour obtenir une musique sur apple, vous avez deux possibilités :

1.--> Vous DIGITALISEZ.

Pour ceci, vous avez besoin d'un certain matériel :

Il vous faut déjà un programme approprié. Personnellement, j'en connais deux. Tout d'abord le Synthétiseur vocal, et ensuite Double Talk. Le synthétiseur vocal est très intéressant pour digitaliser votre voix, mais malheureusement pas idéal pour des morceaux musicaux. Double talk, par contre, peut vous permettre d'obtenir de très bons résultats.

Il vous faut ensuite un magnétophone, que vous reliez à l'arrière de votre Apple, par l'intermédiaire de deux prises Jack. C'est ici que tout se joue. Plus la qualité du son provenant de votre magnétophone est bonne, moins la digitalisation grésillera dans le haut-parleur de votre Apple. Munissez-vous, si vous en avez la possibilité, d'un égaliseur. De toutes façons, digitaliser une musique sur Apple ne se fait pas du

premier jet...

Si vous avez envie d'essayer et que vous ne possédez pas ces programmes, demandez-les moi sur RTEL.

Encore un conseil pour la digitalisation, évitez d'utiliser n'importe quelle musique. Les morceaux très saccadés passent mieux que les morceaux trop fluides.

Il existe aussi sur apple...

2.--> Des programmes de musique

Il y en a un paquet, sacré bon dieu!

Je vais aujourd'hui vous faire l'inventaire de la bibliothèque de programmes de musique sur Apple. Les prochains numéros d'Alliance Mag me permettront de les détailler tous un par un et d'en faire les critiques.

(*) On peut dans un premier temps parler de Electric Duet, et je crois que je peux dire sans me tromper que c'est le plus utilisé. Pour la conception de logiciels sur apple, il doit posséder à mon avis 80% du marché. Les exemples ne manquent donc pas :

Les jeux d'aventure de Froggy Software (Le mur de Berlin, la femme qui ne supportait pas..., même les pommes de terre..., etc) mais aussi d'autres comme Zorro, The Goonies, Lucifer's Realm, Gauntlet, etc...

The Electric Duet est aussi utilisé par des programmeurs individuels et bien de chez nous comme Newsrunner, ou Max À Gaz qui est de loin le meilleur d'entre nous avec Electric Duet entre les mains.

(*) Il existe un autre logiciel musical fabuleux qui est Music Construction Set. Sa nouvelle version est à 4 Voix, et vous vous demandez tous comme moi

comment est-ce possible? (La réponse, c'est mon confrère de la rubrique Assembleur qui vous la donnera, parce que moi je ne peux pas tout faire, non mais des fois!)

C'est un programme qui n'a été utilisé au début que pour Archon et Adept, mais qui, de nos jours, revient à la mode. (Legacy of the Ancient, Death Lord, etc...)

Il est très agréable à utiliser, car on pose directement les symboles musicaux sur la portée, alors que Electric Duet nécessite une traduction en chiffres... Nous étudierons aussi Music Construction Set ultérieurement.

(*) On peut aussi parler de Music Maker, qui commence à prendre de la bouteille, et n'est pour ainsi dire pas utilisé. On en parlera tout de même, car s'il n'est pas aussi performant que les deux précédemment cités, il n'en reste pas moins beaucoup plus simple d'utilisation.

(*) Enfin, pour votre culture générale, sachez qu'il existe aussi MODERATO COMPUTABLE, WEILER'S MUSIC et MUSIGRAPH, mais que leur étude ne comporte pas de caractères importants. Voilà pour ce qui est de la musique sur Apple.

II. L'actualité musicale

Le règne des Beatles n'est pas fini. John, Ringo et George sont absents mais le petit Paul est encore là. Il chante et compose encore, et son dernier album n'en finit pas d'être un succès, de même que ses futurs concerts à Paris...

Petite interview:

Gandalf: "Bonjour Paul, veux tu bien répondre à quelques questions, s'il te plaît?"

Paul Mc Cartney (PMC): "Oui, mais avant tout j'aimerais saluer Eddie Hawk, Newsrunner, Brian, The Kid, mais surtout dire "Fuck" à

toute l'équipe du ..."

Gandalf: "Oui, je te comprends, mais arrête sinon tu vas te faire censurer. A part ça, il paraît que ton album solo se fait critiquer ?"

PMC: "Oui, mais j'ai l'habitude. Même des albums comme 'She Loves You' des Beatles a été très mal accueilli, on pouvait même lire: "C'est la pire des chansons des Beatles !"

Gandalf: "On te reproche aussi, cher ami, de copier les Beatles, de calquer ta musique sur ce qui a déjà été fait."

PMC: "Nous sommes tous des imitateurs, mais après tout, si quelqu'un doit m'imiter, autant que ce soit moi !"

Gandalf: "Paul, explique au public ce que c'est que de devenir une vedette, de devenir connu. (Remarque j'aurais pu me le demander)"

PMC: "Au début, on n'est qu'un type ordinaire qui essaye de gagner sa vie, puis on devient célèbre. On a un premier succès, on aime ça. Au bout de 3 ou 4 ans, le plaisir s'émousse un peu. On passe à une autre phase où tout redevient okay. Même si je refusais la célébrité, je serais comme Brigitte Bardot ou Charlie Chaplin : un reclus, mais un reclus célèbre. On me casserait probablement encore plus les pieds."

Gandalf: "Et bien au nom de presque toute l'équipe d'Alliance Mag, et au nom de tous ses lecteurs je te remercie bien, Paul"

PMC: "Mais y'a pas de quoi, mon vieux, viens donc manger à la maison ce soir !"

Gandalf: "Non, ce soir je peux pas, à bientôt, Paul !"

< Chic type, hein ? >

*P*assionnés de musique Irlandaise, oyez les dernières nouvelles des POGUES. Autrefois sauvages et d'aspect rustre, (Rhum, sodomy and the Lash) les Pogues sortent aujourd'hui "Peace and Love" le dernier rejeton de Shane Mc Govan, dit "Le Patron".

Cet album contient des morceaux de jazz, de rock, et de folk. Les Pogues expriment par cet album leur opinion morale, et non pas un message politique, comme ils veulent le faire savoir. (Ils m'ont contacté pas plus tard qu'hier matin.)

Vive les Pogues, vive l'Irlande, et vive la Guinness !!

*C*est tout pour aujourd'hui. A bientôt pour un prochain numéro d'Alliance Mag !!

Gandalf, Wopr member.



MV COM's
revision 4.00

TMG Production

Thanks to :
Dr. E. Brown

MISE EN PLACE D'UN FAST BOOT

PAR Eddie Hawk

Ce fichier a pour but de vous montrer comment utiliser le fast boot Electronic Arts qui est, à ma connaissance le plus utilisé. Vous pouvez le trouver dans les productions suivantes : Pad in the underworld, Speedycopy 3.1, Thunderdocs, Archives 9, Force Fix 2 (version Hawk Moon avec animation Text en syncro), dans Black Power etc...

Un Fast Boot est en fait un Fast Read. C'est une routine qui permet la lecture accélérée de fichiers installés sur le disk. Vous aurez en fait à faire 2 choses: d'une part assurer le chargement en Ram de la routine de Fast Load Electronic, (abrégée EOA) puis mettre sous forme de catalog les fichiers à charger ou bien les faire charger en fonction de vos besoins.

En considérant que la routine EOA est chargée en \$B600, voici comme doivent être mis en place les paramètres de chargement.

- En \$BA4B est mis le numéro de piste du premier secteur du fichier
- En \$BA4C numéro du premier secteur du fichier.
- En \$BA4D est l'adresse basse où sera chargé le fichier
- En \$BA4E est l'adresse haute.
- En \$BA4F sera indiqué le nombre de secteurs à lire depuis le premier indiqué par les paramètres \$BA4B ET \$BA4C
- JSR \$B66D sera ensuite assuré avec le drive allumé. La lecture du fichier sera alors faite.

Un fichier doit être installé de cette façon: les secteurs sont placés de façon séquentielle dans l'ordre croissant des secteurs selon le schéma suivant.

piste!	0	1	2	3	4	5
s. 0!				Aa		
e. 1!				Ab		
c. 2!				Ac		
t. 3!				Ad		
e. 4!				Ae		
u. 5!						
r. 6!						
s. 7!						

Ceci est la représentation d'un fichier qui tient en 5 secteurs et installé depuis le secteur 0 de la piste 2, jusqu'au secteur 4 de la même piste.

Toute ressemblance avec le CDT d'Anstrom 2.3 est absolument fortuite...

La difficulté est donc double:
1) pouvoir mettre en place ces fichiers selon cette séquence croissante qui est contraire à la séquence décroissante employée par le DOS 3.3.

2) savoir charger la routine Fast Load de EOA.

Pour surmonter la première difficulté, rien ne pourra remplacer la documentation publiée dans ARCHIVES 9 sur l'utilitaire le plus performant sur Apple 2c et e: ANSTROM 2.3. Celui-ci est bien plus qu'un secteur éditeur. Entre autres, il permet à l'aide de la souris, de mettre en place très facilement les fichiers en faisant une copie d'un disk Dos 3.3 vers un disk Fast Boot pour lequel vous créez une sorte de CDT à l'image du schéma ci-dessus.

Voici un exemple de routine à mettre en Piste 0 Secteur 0. Puis mettre dans les secteurs 1 à 6 la routine Fast Load EOA qui sera chargée en \$B600 offset \$BB00.

```

$B00: 01 ; paramètre boot 0
$B01: A5 27 LDA $27
$B03: C9 09 CMP #$09
$B05: D0 0C BNE $13
$B07: A9 B4 LDA #$B6
$B09: 85 27 STA $27
$B0B: AD FF 08 LDA $BFF
$B0E: 85 3D STA $3D
$B10: 4C 5C C6 JMP $C65C
$B13: CE 0C 08 DEC $80C
$B16: A5 27 LDA $27
$B18: C9 B8 CMP $B8
$B1A: D0 EF BNE $80B
    
```

La routine charge les 6 secteurs contenant la routine de Fast Load en utilisant la table des secteurs suivantes:
avec en \$BF8: 03 05 07 09 0B 0D

Ce sont les secteurs physiques qui correspondent aux secteurs 1 à 6.

Voici le tableau de correspondance entre secteurs physiques et logiques (celui des Rwts):

```

Physique:
D B 9 7 5 3 1 E C A 8 6 4
2 F
Logique:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D
E F
    
```

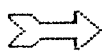
Ainsi, vous voici avec la routine de Fast Load EOA chargée en \$B400 et utilisable comme conseillé précédemment.

Vous possédez maintenant tous les moyens pour utiliser à votre escient la routine de Fast Load EOA. Cet article n'est bien sur pas un cours exhaustif sur l'usage du Fast Boot EOA, mais avec le fichier explicatif contenu dans Archives 9, vous pouvez MAINTENANT utiliser le Fast Boot EOA et mettre en place tous les programmes que vous désirez mettre en Fast Boot.

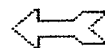
Eddie Hawk.
From Warriors of Destiny

PS: Si Maitre Dead Man (que je salue bien bas) est d'accord, je propose d'expliquer dans un second numéro de Alliance Mag la technique de mise en catalog de différents programmes qui seront ensuite directement chargés après le chargement de la routine.

(NDLR: Tout à fait d'accord)



Big Thanx To



MvCamillo, The Jokersoft, RJP The
 Ultimate Apple, Whisky HDC, Newsrunner,
 Copperfield, Macky, Gandalf-Apple, Eddie
 Hawk, Gog's...

Et tous les gens qui ont permis que ce journal
 soit fait...

Si vous avez des remarques sur ce journal,
 tapez 3615 code RTEL et laissez moi un
 message en BAL Alliance Mag.

Bye bye et au prochain...

Si vous voulez participer au prochain, vous
 pouvez aussi laissez un message en BAL Dead
 Man.

Pensez-vous qu'un disk accompagnant le
 journal serait une bonne chose, par exemple
 pour le cours d'animation?

Allez maintenant je vous laisse!



ELRC

RTC (1) 45.30.14.09

Que Que Temeraires Aventuriers !
 Bienvenue a Melitoniae !
 Prie Arkin pour qu'il daigne t'aider a trouver
 ta Noble Quete !
 Et prie aussi pour les Seigneurs du Chaos !
 Il sont impitoyables !
 Que Mynella te protege !
 Voici les choix qui guident ton chemin :

DIR Dialogue	RJ7 La Cabane
BAL B.A.L.	SON Le Sorlage
NEU News du Chaos	RUL Heretique Club
RTC Liste RTC	SID Storm & Hawkmoon
RNI Site Movie !	RIB Art & Poésie

