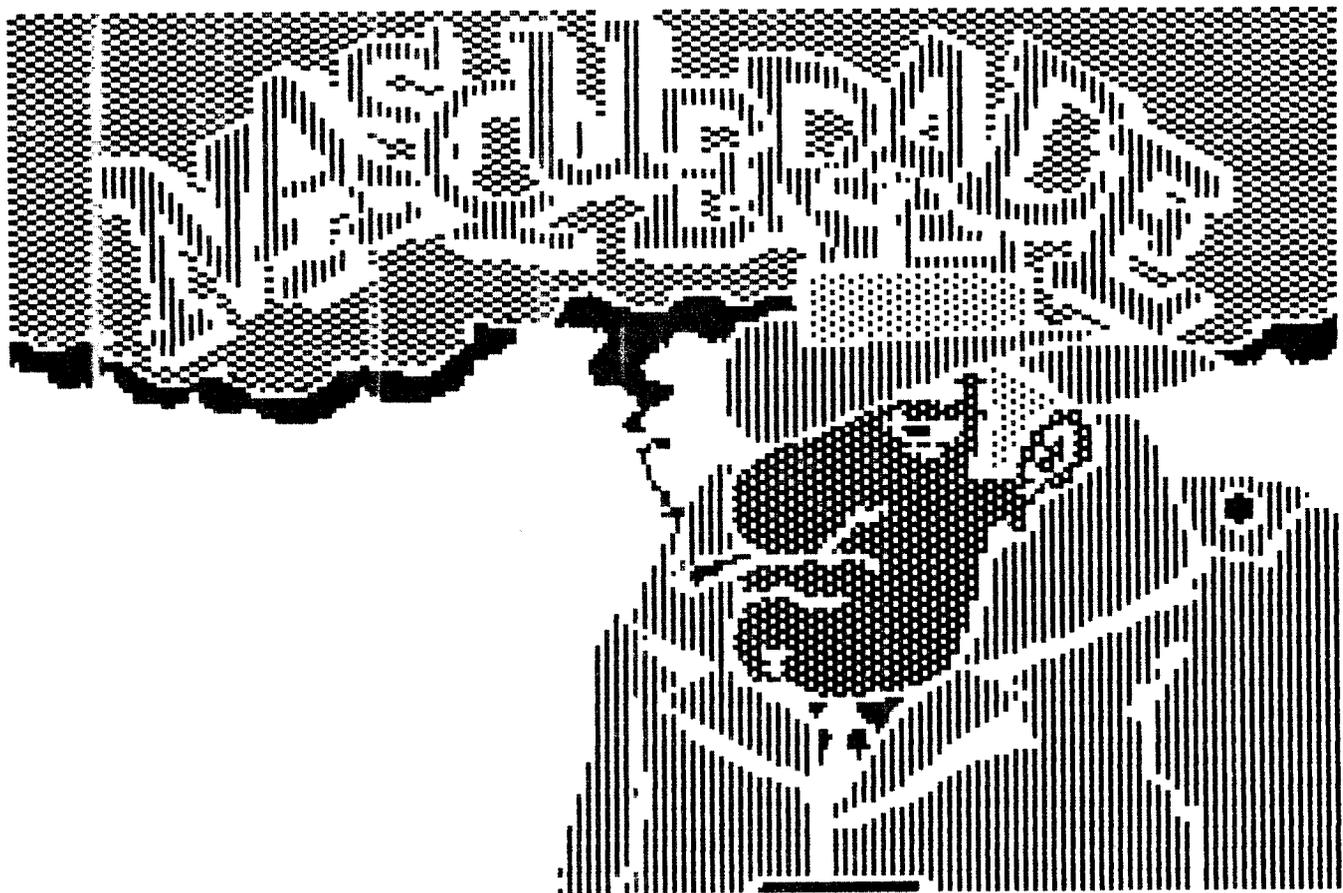


AVEC QUICK FILE, DECOUVREZ LA
GESTION DE FICHIERS SANS FAILLES..
TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS
VOULU SAVOIR SUR LE D.O.S...

A LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



15 JANVIER 1985. N 04

Créer une nouvelle revue c'est déjà une aventure palpitante, le numéro 1 aurait pu rester une expérience, les échos étaient évidemment très favorables mais l'on pensait qu'il serait difficile de tenir la cadence et que les thèmes abordés dans ce journal n'étaient pas très porteurs, nous avons relevés le défi et avons prouvé qu'il était possible d'intéresser les lecteurs aux jeux d'aventures. Mais aussi, notre virage pris sur les utilitaires a suscité beaucoup d'enthousiasme parmi les membres du Microcam, c'est donc avec un grand plaisir que je remercie toutes les personnes ayant collaboré à ce journal pendant ce trimestre, en espérant que le nombre de nos "reporters" et "journalistes" croisse de nouveau au cours de cette année, dans l'optique d'améliorer sans cesse les qualités de notre journal pour lequel nous sacrifions beaucoup de temps. Je vous le dis "Les aventuriers du bout du monde n'ont pas finis de vous étonner", et en ce début d'année ils vous adressent leurs meilleurs voeux.

Pour commencer l'année en beauté nous vous présentons le NEC plus ultra en matière de jeux d'aventures : MASQUERADE. Masquerade n'est pas un jeu d'aventures comme les autres, il est d'abord soutenu par un graphique jusque là inégalé, son scénario vous opposera à une bande de malfaiteurs qui n'auront qu'une préoccupation : vous faire rejoindre le plus vite possible vos ancêtres. Les objets à votre disposition sont assez variés, et contrairement aux autres jeux d'aventures ont plusieurs usages, c'est inédit et ce n'est pas fait pour vous faciliter la tâche. Alors relevez le défi en page quatre.

La gazette du Microcam, quelle idée, il fallait la réaliser et Jean-yves Beaupere l'a fait pour vous. Vous saurez tout dessus en page trois, mais aussi en la consultant au local du Microcam.

En page 10 vous trouverez une introduction à QUICK FILE par Yves CORNIL et en page 12, Jean-françois PERCEVAULT vous racontera une histoire DOS !

David CORNIL

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

Rédacteur en chef : David CORNIL

Grands reporters :

Arnaud LADAGNOUS : ESCAPE FROM RUNGISTAN
Jacqueline VALENTIN : MYSTERY HOUSE
Patrick LECONTE : THE SERPENT'S STAR
Richard DRUMINY : CRITICAL MASS

David CORNIL : SHERWOOD FOREST
Yann CHEVREL : MASK OF THE SUN
Bertrand MORIN : MASQUERADE

Infos club Microcam : Jean-François PERCEVAULT et Jacqueline Valentin

```

****
*L *
* A* MICROCAM lance ***MICROCAM***
* *
*G * Notre club est désormais doté
*A *
*Z * d'un nouvel outil de
*E *
*T * communication >> LE MICROCAM <<
*T *
*E *
* *
*D * Ce programme est à votre
* U*
* * disposition sur une
* M *
*I * disquette spéciale.
*C *
*R * >>>>
*O *
*C * >>>> SUITE >>>>
*A *
*M *
****

```

```

****
*L *
* A* DES NEWS....
* *
*G * Page n°2
*A *
*Z *
*E * C'est "la gazette du MICROCAM"
*T *
*T * Pour tout savoir -en nouvelles
*E *
* * brèves- sur votre club préféré.
*D *
* U*
* * Le langage utilisé est le
* M *
*I * "BRANCHE 85" !!!!
*C *
*R * >>>>
*O *
*C * >>>> SUITE >>>>
*A *
*M *
****

```

```

****
*L *
* A* DES MESSAGES....
* *
*G * Page n°3
*A *
*Z *
*E * Vous avez aussi la parole
*T *
*T * Vos messages peuvent être des
*E *
* * informations-des critiques-des
*D *
* U* suggestions-ou des questions.
* *
* M *
*I * >>>>
*C *
*R * >>>>
*O *
*C * >>>> SUITE >>>>
*A *
*M *
****

```

```

****
*L *
* A* POUR S'EN SERVIR....
* *
*G * Page n°4
*A *
*Z *
*E *
*T * Simple - of course !!!! -
*T *
*E * Chargez la disquette *MICROCAM*
* *
*D * et attendez la suite.
* U*
* * Il suffit simplement de répondre
* M *
*I * aux questions.
*C *
*R * Tout marche tout seul.
*O *
*C *
*A * >>>> SUITE >>>>
*M *
****

```

```

****
*L *
* A* SI VOUS AVEZ DES INFOS.
* *
*G * Page n°5
*A *
*Z *
*E *
*T * N'hésitez pas à les communiquer
*T *
*E *
* * Un imprimé est à votre
*D *
* U* disposition au local.
* *
* M *
*I * >>>>
*C *
*R * >>>>
*O *
*C * >>>> SUITE >>>>
*A *
*M *
****

```

```

****
*L *
* A* CONTACTS
* *
*G * Page n°5
*A *
*Z *
*E * Pour les infos. Notez l'adresse
*T *
*T * de la rédaction -
*E *
* * Jean-Yves BEAUPERE
*D *
* U* B.P BETTON
* *
* M *
*I * Tel 55.88.60
*C *
*R * >>>> THAT'S ALL FOLKS !! >>>>
*O *
*C * >>>> FIN >>>> A BIENTOT >>>>
*A *
*M *
****

```

4/ DEMASQUEZ MASQUERADE !

Pour ceux qui n'auraient pas compris que MASQUERADE est le meilleur jeu d'aventures du moment... et qui penseraient (enfin!) qu'il serait temps de s'y mettre... Je rappelle à cet effet que le but du dit jeu est ce démanteler un gang de malfaiteurs (excitant n'est ce pas!).

Mais revenons donc au coeur du sujet. Comme vous l'avez remarqué l'aventure débute dans une chambre d'hôtel minable. L'homme qui se trouve devant vous est celui que vous venez d'abattre... IL vous faut le fouiller (FRISK BODY). Pas très moral tout ça. C'est alors que vous trouvez :

- un porte-feuille (WALLET)
- un télégramme (TELEGRAM)

Le télégramme contient deux informations très importantes. La première semble concerner un mot de passe, et la seconde vous indique l'heure de l'explosion d'une bombe. Quant au porte-feuille, vous y trouvez un billet de un dollar et une carte de visite. Garder le billet va de soi, mais retournez la carte (TURN CARD) et vous lisez (READ CARD) :

"Dites ZILCH au téléphone...."

Heureusement que vous avez du flair et que vous devinez aussitôt que c'est une fausse piste. Effectivement, exécuter cet ordre vous mènerait à votre perte... Mais, votre petit doigt vous dit que cette carte pourrait bien vous être utile... hé, hé, hé!!!

Soudain l'envie vous prend de pousser un peu le cadavre (PUSH BODY), vous découvrez alors une petite clef (SMALL KEY) bien sympathique quant à l'ouverture de la petite valise qui se trouve à côté du moins sympathique ex-tueur. C'est ainsi que vous réussissez, si, si, je vous assure, à ouvrir la valise. Dedans se trouvent un masque que vous devrez porter bien que ce ne soit pas Mardi-Gras, et une petite grosse boîte munie d'un petit gros bouton (MASK / BOX). Pour porter le masque, il vous faut taper : "WEAR MASK".

En résumé, ce qu'il faut faire :

- Fouiller le cadavre (FRISK BODY)
- Ouvrir le porte-feuille (OPEN WALLET)
- Prendre le billet de 1 dollar
- Prendre la clef et ouvrir la valise (OPEN CASE)
- Porter le masque (WEAR MASK)
- Prendre la boîte au bouton (GET BOX)
- Prendre la carte de visite.

Souvenez vous que vous n'avez le droit de porter que huit objets. Consultez donc la liste des objets pour savoir quoi prendre et où déposer certains objets dans l'optique de les reprendre plus tard....

Une fois vos transactions terminées, je vous invite à descendre dans le hall (D). Si vous entrez dans la cabine téléphonique, vous y trouvez la bombe dont parlait le télégramme. Vous savez donc qu'elle doit exploser à 6.09 h. Comment ça vous l'aviez oubliée ??? Bon, ça passe pour cette fois, mais pennez garde. Il est 6.09 h et le téléphone sonne, vous décrochez et alors un inconnu vous demande un mot-de-passe. Bon-sang, un mot de passe, mais faisant appel à votre mémoire (cette fois ci), vous vous souvenez du second terme que vous aviez lu sur le télégramme : "ZORCH". Au ouir de ce mot, l'inconnu vous en cède un autre qu'il vous dit de répéter à un mystérieux vendeur. Une fois le téléphone raccroché, d'un réflexe rapide vous enfoncez juste avant l'explosion de la bombe, le bouton de votre boîte (PUSH BUTTON). L'érneure de frappe est fatale....

"Où suis-je ?". Eh bien, vous vous trouvez dans les caves de l'hôtel où il va vous falloir trouver un vieux livre et un soutien-gorge (oui, vous avez bien lu, un soutien-gorge. Et ne partez pas sans eux surtout!). Quand vous les aurez trouvés, rejoignez-moi dans la pièce où se trouve l'énorme bloc de bois.

(vieux livre=OLD BOOK //// soutien-gorge=BRA)

....Ah!, enfin vous voilà, poussez le bloc. C'est ainsi qu'apparaît pour la première fois à l'écran, un vil-brequin. Utilisez-le (USE CORKSCREW), maintenant vous pouvez vous échapper de ces catacombes en tapant UP. Rendez-vous au zoo !!!

Vous êtes au zoo, devant le gardien. Méfiez-vous de tous les rigolos de ce coin-là car il semblerait que ce soit le repère des malfaiteurs. Pour entrer, donnez au gardien votre dollar (GIVE DOLLAR) et il vous laissera pénétrer dans le zoo. Une fois dans le zoo, allez au sud où vous trouverez le vendeur auquel vous devez dire le code que vous avez reçu au téléphone, si toute fois vous vous en souvenez. Le mieux est de noter au fur et à mesure les informations recueillies. Ainsi le vendeur va vous donner une fleur (FLOWER) que vous devrez, comme le masque porter en permanence (WEAR FLOWER), et une note qu'il est utile de lire (READ NOTE) :

"Méfiez-vous de la petite boîte, et si vous êtes prévoyant, vous découperez un cure-dent dans le bloc de balsa."

Il est au contraire inutile de conserver cette note; en prendre note suffira. Maintenant, allez à l'ouest (W). Là, vous rencontrez un pauvre vieil aveugle auquel vous donnez le livre car si votre curiosité ne vous fait pas défaut, vous aurez certainement remarqué qu'il s'agit là d'un livre en braille ! En échange de votre générosité le pauvre homme vous donne un billet de 1 dollar. C'est alors que vous vous précipitez vers le vendeur et vous lui achetez le paquet de popcorn. Mais ne vous réjouissez pas trop vite car vous ne devez pas la manger (gasp!). Fouillez plutôt le paquet, vous trouvez un badge (chouette, j'adore les badges) et portez le en permanence. Maintenant, vous devez aller aller à l'office du zoo. Entrez dans l'office (GO OFFICE), vous êtes mort si vous n'avez pas le badge, et là, abaissez la manette qui est devant vous (PULL SWITCH), le courant électrique du grillage qui entoure le zoo est ainsi coupé.....

Quant à ceux qui, par excès de curiosité auraient tenté une sortie vers le nord après le garde (ils s'en souviendront je crois!), cela leur apprendra à ne pas suivre mes indications; sinon à quoi ça sert que Ducros il se décarcasse,bonne mère!

Cette petite parenthèse fermée, vous pouvez maintenant aller au nord après l'entrée du zoo. Vous découvrez alors, à votre grande stupéfaction, une grille semblable à celles que vous avez rencontrées dans les caves de l'hôtel. Pour l'instant vous ne pouvez pas l'ouvrir, alors contentez-vous de fouiller les herbes environnantes (FRISK FIELD). Vous trouvez ainsi un gantelet que vous avez droit de prendre (GET GLOVE). Maintenant, allez donc à la cage du serpent....

Mais pour l'instant, revenons à nos moutons, et dirigez-vous vers la cage du gorille (gare au goriiiiiiiiiiiiiiiiiii). Puis rendez-vous à la cage du ssssserpent. Vous voilà donc devant ce reptile, il est temps pour vous d'essayer votre gant. Ainsi équipé, vous pouvez prendre le ssserpent et prendre également la pierre. Vous découvrez ainsi sous cette pierre un ticket pour entrer au théâtre.

Vous voici à présent au théâtre. Non pour une pièce, hélas, mais pour découvrir la salle de bain. Vous y trouvez un rasoir (GET RAZOR), et un superbe visage dans la glace. Mais..... serait-ce le votre ?

6/ MASQUERADE

Poussé par la curiosité, vous vous laissez entraîner vers le nord. Là, vous découvrez une porte avec à son côté une boîte à lettres. C'est à ce moment que vous pensez à la carte de crédit et vous l'insérez à l'intérieur de la fente. Ainsi vous réussissez à ouvrir la porte, mais à peine en avez-vous franchi le seuil qu'on vous frappe dans le dos, interrompant ainsi votre enquête de manière fort regrettable.

Vous avez donc deviné que je n'ai pas encore trouvé la solution à ce problème. Vous repartez alors avec votre rasoir et votre casque, et oui!, le casque est aussi à prendre (GET HELMET)....

Cet échec ne fait pourtant que renforcer votre volonté de vaincre ces s/////s, ces fripouilles. Vous repartez donc, surmonté du casque (WEAR HELMET), vers le zoo. Vous prenez au nord, la première à droite après notre gentil gardien, puis vous vous dirigez vers le chantier. Une fois rendu, vous prenez tout ce que vous trouvez, (GET HAMMER / GET DYNAMITE) et vous vous rendez à la grille. A l'aide du marteau (USE HAMMER), vous la forcez, puis vous vous jetez corps et ame dans le passage ainsi ouvert. Vos hypothèses se vérifient car nous sommes bien dans les caves de l'hôtel. Alors, suivant les instructions de la note du vendeur de popcorn que vous n'avez pas oubliés et qui vous disait de prendre par prévoyance un cure-dent taillé dans le bloc de balsa, vous taillez un cure-dent dans le bloc de balsa (USE RAZOR). Ouf!

Pour repartir, prenez le meme chemin que vous empruntates jadis après l'explosion de l'hôtel.

Vous revoilà au zoo, plus exactement devant la cage du gorille avec dans votre sac : le soutif, la pierre, l'oiseau (auquel vous avez donné le popcorn avant de le prendre) et tout votre matériel de carnaval pourtant vital. A votre côté, ou pas trop loin se tient le serpent (vous devez toujours avoir votre gant). C'est alors que vous mettez la pierre dans le soutien-gorge (LOAD BRA), et que vous projetez tel Thierry la Fronde le vulgaire cailloux sur le gorille (SLING GORILLA). Vous venez de tuer le gorille sans trop vous en rendre compte. Alors à l'aide du cure-dent (USE TOOTHPICK), vous ouvrez la porte de la cage après avoir été récupérer votre sssserpent, ainsi que le baton de dynamite. Vous pénétrez donc dans cette cage. Posez alors l'oiseau (PUT BIRD), et il vous trouvera une allumette. De meme, vous posez la dynamite et vous l'allumez (LIGHT DYNAMITE). Comme de bien entendu, elle explose et provoque un trou dans le sol. N'écoutant que votre courage, vous plongez la tête la première dans le trou ainsi obtenu. Vous vous retrouvez dans un souterrain, ma foi, bien entretenu. Il y a un drôle de générateur qui semble faire bipper votre boîte chaque fois que vous l'approchez.

Si vous prolongez votre route vous rencontrez un rat que votre sssserpent se fera un plaisir de gober (PUT SNAKE). Alors vous pouvez prendre la boucle d'oreille qui traîne par terre.

Si vous prolongez à nouveau, vous découvrirez l'élévateur du sous-sol de l'hôtel (il doit y avoir un lien!).

Voilà, c'est ici que je suis rendu, depuis ma foi bien longtemps. Dois-je compter sur vous pour résoudre cette énigme ? Franchement, cela me ferait bien plaisir..... N'hésitez donc pas à me contacter au 32/15/46 la semaine. Sinon, inscrire vos découvertes sur le cahier du Microcam me permettra tout aussi facilement de les découvrir.

Avis donc aux avides de jeu d'aventures, MASQUERADE vous lance un défi, serez-vous capable de le relever ?

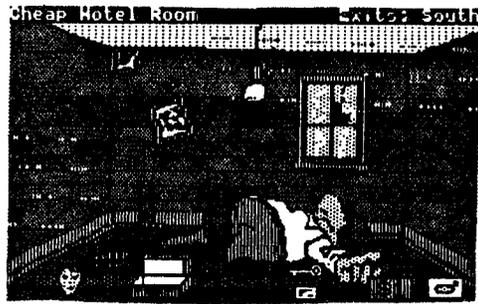
Bonne chance tout de meme à ceux qui oseront tenter le coup.

LISTE DES OBJETS

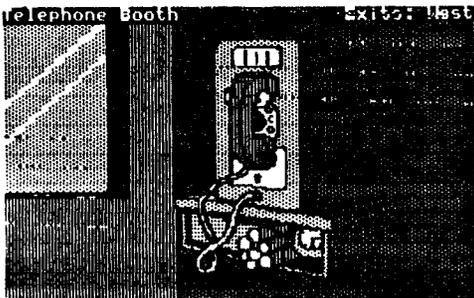
N°	OBJETS	LIEUX	UTILITE	TRADUCTION	
0	PISTOLET	DES LE DEBUT	0	INUTILE	GUN
0	MONTRE	idm	0	HEURE DE L'EXPLOSION	WATCH
1	PORTE-FEUILLE	CHAMBRE HOTEL	1	POSSEDE 2 OBJETS	WALLET
2	BILLET	idm	1	POUR ENTRER ZOO	DOLLAR
3	CARTE DE VISITE	idm	1	INCONNUE	CARD
4	TELEGRAMME	idm	1	POSSEDE 2 INFOS	TELEGRAM
5	PETITE CLE	idm	1	OUVRE LA VALISE	SMALL KEY
6	MASQUE	idm	1	DEGUISEMENT	MASK
72	BOITE+BOUTON	idm	1	INDISPENSABLE	BOX
83	VIEUX LIVRE	SOUS-SOL	2	ECHANGE CTRE ARGENT	OLD BOOK
94	SOUTIEN -GORGE	idm	2	ASSOMMER GORILLE	BRA
10	VIL-BREQUIN	idm	2	SORTIR DU SOUS-SOL	CORKSCREW
11	FLEUR	VENDEUR DU ZOO	3	DEGUISEMENT	FLOWER
12	NOTE	idm	3	INFORMATION INDISP.	NOTE
14	POPCORN	VENDEUR	3	NOURRIR OISEAU	POPCORN
13	BILLET	VIEL AVEUGLE	4	ACHERER POPCORN	DOLLAR
15	BADGE	PAQUET DE POPCORN	5	DEGUISEMENT	BADGE
16	OISEAU	DANS 2nde CAGE	6	IL REND 3 SERVICES	BIRD
17	SERPENT	DANS 3ième CAGE	7	IL TUE LE RAT	SNAKE
18	PIERRE	idm	7	ASSOMMER GORILLE	ROCK/STONE
19	TICKET	idm	7	ENTRER AU THEATRE	TICKET
20	GANT	DANS LE CHAMP	8	PRENDRE LE SERPENT	GLOVE
21	RAZOIR	AU THEATRE	9	FAIRE UN CURE-DENT	RAZOR
22	CASQUE	idm	9	ENTRER AU CHANTIER	HELMET
23	MARTEAU	AU CHANTIER	10	OUVRIR GRILLE DU CHAMP	HAMMER
24	DYNAMITE	idm	10	SORTIR GAGE DU GORILLE	DYNAMITE
25	ALLUMETTE(bird)	DANS 1ère CAGE	11	ALLUMER DYNAMITE	MATCH
26	BOUCLE D'OREILL	SOUS 1ère CAGE	12	INCONNUE	RING(?)

A titre d'information le club va faire une commande de disquettes Nashua à des prix très compétitifs, puisque le prix moyen d'une boîte est de 150 francs.

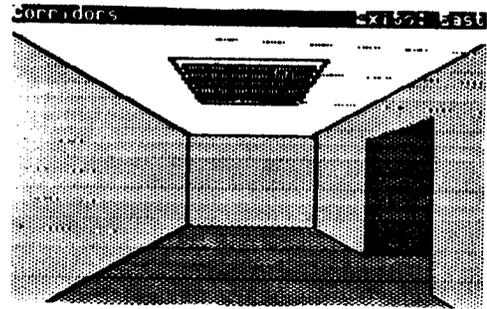
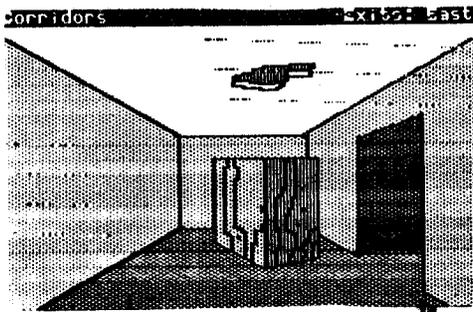
Les personnes intéressées par cette offre, devront se faire connaître auprès du trésorier Yves CORNIL (poste 3524) avant le 25 Janvier.



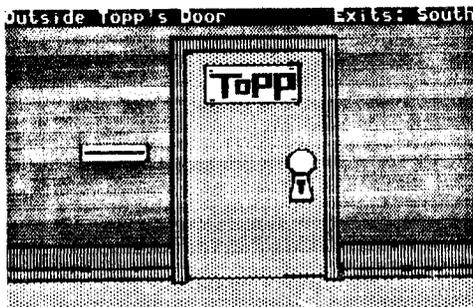
Dans la chambre



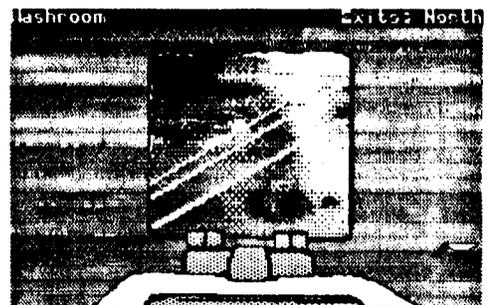
Dans la cabine

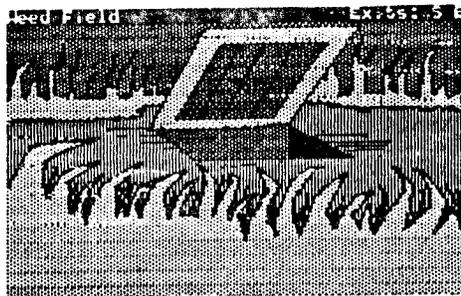


Dans le sous-sol

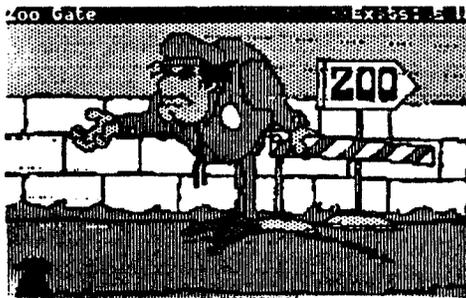


Au théâtre





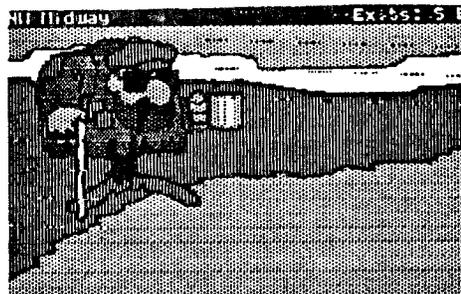
Devant la grille



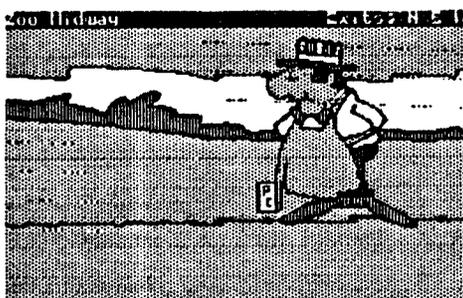
A l'entrée du zoo



Au chantier



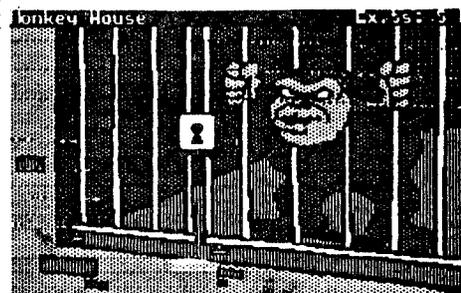
Devant l'aveugle



Devant le vendeur



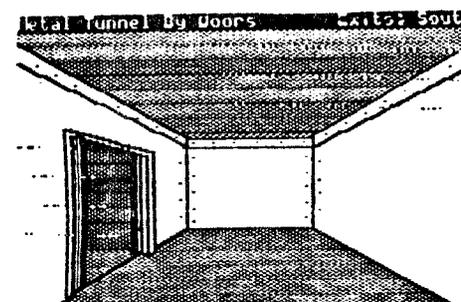
Devant l'office



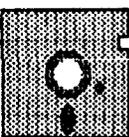
Devant le gorille



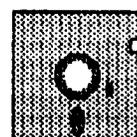
Dans la cage



Devant l'élévateur



QUICK FILE



.... où la gestion des fichiers sans couac.

Yves Roger CORNIL

Vous voulez gérer une Association en tenant des listes d'adhérents (nom, adresse, téléphone....), imprimer des étiquettes, tenir une petite comptabilité analytique, rechercher des adhérents selon divers critères.

Deux solutions s'offrent à vous:

- écrire des programmes en BASIC (ou autre langage)
- utiliser un logiciel adapté

Si vous choisissez la première solution, bravo, attendez-vous à quelques longues soirées de mise au point.

Si vous choisissez la seconde solution, bravissimo, vous voulez utiliser la micro-informatique comme un outil puissant à votre service, et vous laissez l'écriture des programmes aux professionnels ou aux amateurs avertis!!

MICROCAM, le club micro de la CRCAM de l'Ille et Vilaine, met à votre disposition un logiciel de gestion de fichiers appelé QUICK FILE.

Le logiciel QUICK FILE est un logiciel APPLE d'origine Américaine, mais rassurez vous, MICROCAM dispose de la version Française.

Pour utiliser QUICK FILE, pas besoin d'être informaticien; vous serez toujours guidé par des "menus" clairs et vous aurez toujours une documentation "en ligne" pour vous aider. En plus vous pourrez vous reporter au manuel de base, en Français, qui est très bien rédigé, comme la plupart des manuels APPLE.

Quant à la formation, elle est assurée, à la demande par MICROCAM.

Une cassette vidéo VHS sera disponible dans le courant du premier semestre 1985.





QUICK FILE



GENERALITES SUR QUICK FILE :

- matériel nécessaire :

1 APPLE 2E ayant 64k, 2 "drives", 1 imprimante, 1 moniteur

2 disquettes:

1 disquette programmes dans le "drive" 1

1 disquette fichiers QUICK FILE dans le "drive" 2.

La disquette fichiers ne pourra contenir que des fichiers QUICK FILE (pas de fichiers BASIC sur cette disquette).

- QUICK FILE manie des fichiers de 300 à 700 enregistrements (avec 128K de mémoire).

- QUICK FILE vous permet de saisir vos données, de les lister, d'établir différents états, de faire des cumuls, de trier n'importe quelle rubrique, d'imprimer des étiquettes.

QUELQUES INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES :

QUICK FILE peut gérer de 1 à 26 fichiers différents.
Chaque fichier peut avoir de 1 à 15 rubriques.
Une rubrique peut contenir de 1 à 76 caractères.

Pour vos états, vous aurez 2 types de rapports:

- des rapports format tableaux, ne contenant que les rubriques qui vous intéressent, dans un ordre que vous aurez choisi, avec des titres, des sauts de pages, des sous-totaux et des totaux.

- des étiquettes adresses.

Vous pourrez TRIER vos fichiers sur n'importe quelle rubrique; ainsi vous pourrez avoir un fichier trié sur un numéro ou sur un nom.....

Vous pourrez SELECTIONNER des enregistrements selon des critères divers, par exemple rechercher tous les DURAND.....

QUELQUES UTILISATIONS DE QUICK FILE

- Listes d'une bibliothèque, avec des tris par numéro, auteurs, genres
- Comptabilité simple : relevé de compte, comptabilité analytique
- Impression d'étiquettes

12/ HISTOIRE DOS ou DOS STORY

Le SYSTEME D'EXPLOITATION de l'APPLE concerne des disquettes d'où son nom de S.E.D (Systeme d'Exploitation de Disquettes) ou D.O.S (Disk Operating System).

Mais a quoi sert le D.O.S (prononcez "dosse" pour être dans le coup !) ?

Le D.O.S est un programme qui a pour but de faciliter la tâche de l'utilisateur et du programmeur qui comme chacun sait est la même personne au MICROCAM.

C'est le D.O.S qui se charge d'opérations apparemment très simples, mais qui sont très délicates à réaliser. Comment faire comprendre à l'APPLE que l'on souhaite retrouver un programme nommé "prog" sur la disquette placée dans le lecteur ?

Bien sur vous utiliserez l'ordre 'LOAD' mais avez vous songé aux difficultés qui attendent votre ordinateur pour récupérer quelques instructions codées parmi les milliers d'éléments binaires enregistrés sur la disquette ?

Le D.O.S permet donc :

- Le repérage des informations sur la disquette sans connaître l'implantation physique d'un fichier pour l'appeler. Un simple ordre d'appel (LOAD) suivi du nom de fichier suffira .

- Le stockage de l'information. Le D.O.S grace à une simple commande (SAVE) sauvegardera un nouveau programme sur la disquette là où il reste de la place, et sans détruire les informations déjà existantes. Plus tard, il saura le retrouver.

- La liste des fichiers/programmes est disponible a tout moment grace a la commande 'CATALOG' qui indique également la place occupée par chaque fichier (en nombre de 'secteurs') et le type :

- .A.pour le basic APPLESOFT
- .B.pour les fichier BINAIRES
- .I.pour le basic entier (INTEGER)
- .T.pour les fichiers TEXTE.

- Diverses opérations complémentaires telles que création, modification de nom, suppression (SAVE, RENAME, DELETE)....etc...

- Pour l'utilisateur, le D.O.S se présente comme une serie d'ordre complémentaires aux commandes BASIC. SAVE, LOAD, RUN, RENAME, DELETE, LOCK, UNLOCK, CATALOG, OPEN, CLOSE, WRITE, READ, APPEND, POSITION, EXEC, BSAV, BLOAD, BRUN, FP, INT, PRÉ, INÉ, CHAIN, VERIFY, MON, NOMON, MAXFILES, INIT.

- Le programme du D.O.S est résidant sur toute les disquettes qui ont été initialisées par l'ordre INIT. C'est lui qui est appelé quand vous mettez l'APPLE sous tension; le lecteur de disquette s'allume quelques instants avant de vous 'donner la main'.

- La disquette 'D.O.S 3.3 - SYSTEM MASTER' offre des possibilités complémentaires:

- * chargement du basic entier (INTEGER) dans la carte langage
- * copie de fichier avec COPY A
- * divers utilitaires avec FID (faire BRUN FID)
- * ETC...

Une initiation au D.O.S a déjà eu lieu; d'autres seront faites sur demande
N'oubliez pas de consulter :

"LES FICHIERS SEQUENTIELS ET LES FICHIERS ALEATOIRES" réalisé par notre dévoué trésorier Y. CORNIL (dans la rampe de lancement numéro 5).

Jean-Francois PERCEVAULT

